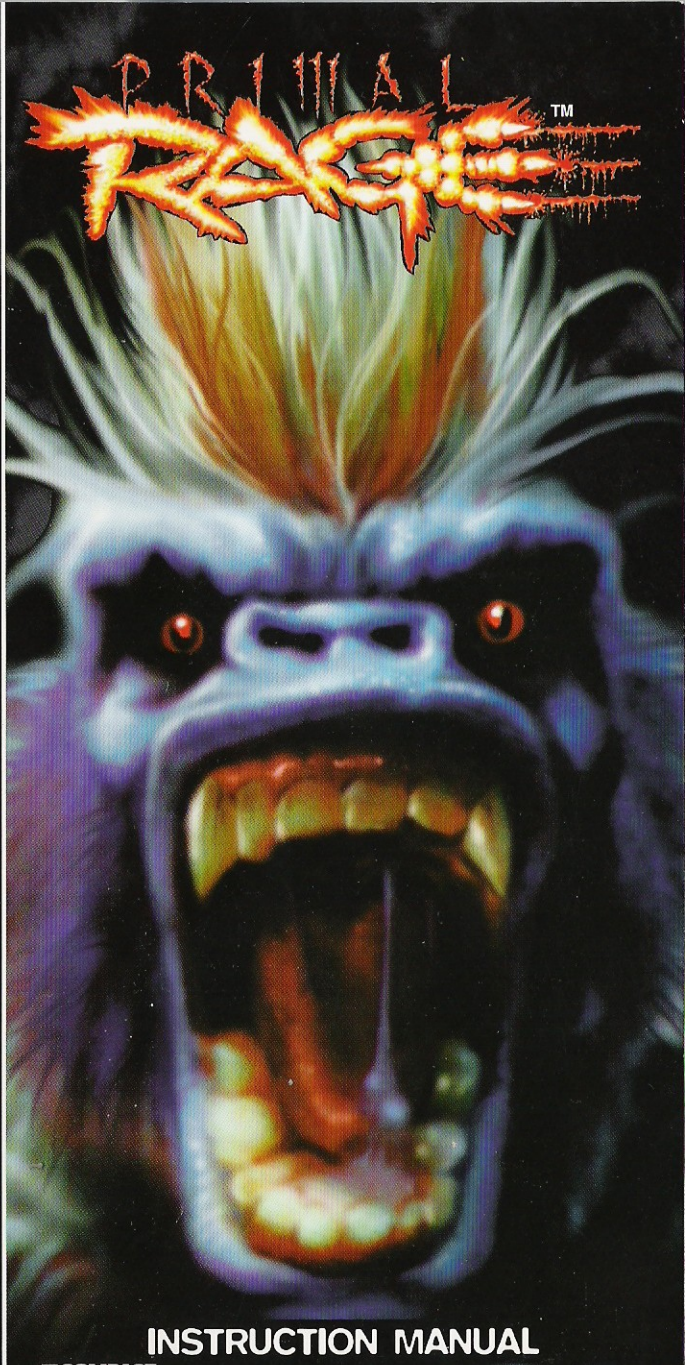
SEGA™

SEGA SATURN™



INSTRUCTION MANUAL

COMPACT disc

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

TIME WARNER INTERACTIVE

Epilepsy Warning

Please read before using this video game system or allowing your children to use it. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue and consult your doctor.

Warning to owners of projection televisions

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

CONTENTS

Starting the Game....2
Handling Your Sega Saturn CD....2
Primal Rage - The Story....2
General Controls....3
Control Reference....3
Main Menu....4
Ingame Options....5
Dino Select....7
Rage!....7
Domination of the Urth....8
Refueling....9
Dino Profiles and Moves....9
High Scores....13
Warranty....13
Credits....70

STARTING THE GAME

1. Make sure the power switch is OFF and there is no CD in the Sega Saturn System.
2. Open the unit, and insert the Primal Rage CD gently in the Sega Saturn System, close the cover and turn the system On.

Handling Your Sega Saturn CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Saturn CD.

PRIMAL RAGE - THE STORY

Eons ago, before humans walked the planet, there was rage. Life on Earth was complex, as were the instincts of the planet's life-forms. In order to grow and multiply, there was a delicate balance between the desperate need to protect one's own life and the need to feed off the life energy of the others. As these instincts evolved, so did the gods.

These gods embodied the spirits of Hunger and Survival, Life and Death, Insanity and Decay, and especially, Good and Evil. They took the form that most suited their needs and fought countless battles on the primordial frontiers of the Earth. Life on Earth slowly multiplied, and the gods became more powerful and their battles more intense. When life had spread to all corners of the Earth, the skies shook and the Earth trembled with the fevered pitch of the god's battles. Dinosaurs were the dominant animals on land, and great forests covered almost all available space. New life forms evolved at a rapid rate, and civilizations emerged.

Then the delicate balance was disrupted. Balsafas, a great wizard from a parallel dimension, recognized the threat Earth would soon pose to the rest of the galaxy. To stop the threat, he planned to destroy the balance between the gods. Lacking the power to kill a god outright, he instead banished one to an isolated rock tomb in the center of the moon. This caused an immediate disturbance in the balance of power, followed by a huge explosion that blanketed the Earth with a huge cloud of volcanic dust. Most of the life on the planet died, and the surviving gods were sent into suspended animation.

Now, millions of years later, a meteor collides with Earth, and its

destructive fury rearranges the continents and destroys the cities. Humans survive, but technology is wiped out. The fury of the Cataclysms is enough to awaken the imprisoned gods. The gods emerge to find the Earth they knew is gone. It is now the new Urth. The gods are awake, and they are angry. Get ready for Rage!

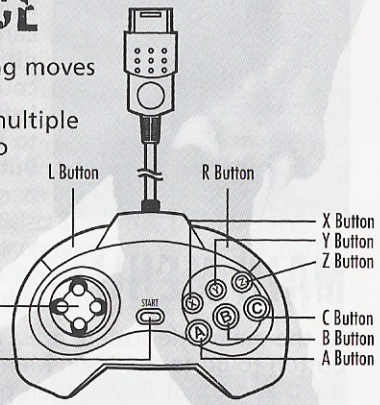
GENERAL CONTROLS

The manual refers to following controls:

Button C - Selects options
Button B - Back up on menus

CONTROL REFERENCE

Throughout this manual, Dino fighting moves and special moves are referred to in combinations of button pushes and multiple D-Pad directions. Use this reference to refine your button pushes and D-Pad presses.



6 Button Controller

X Button = Upper Quick (1)
Y Button = Upper Fierce (2)
Z Button = Upper Power 1+2
A Button = Lower Quick (3)
B Button = Lower Fierce (4)
C Button = Lower Power 3+4
Start Button = Pause

Shortcut Buttons

Button Z and C combine two buttons into one. For certain moves, you may press one or both buttons to reduce the amount of buttons needed for that move.

Directional Pad (D-Pad) Movement

D = D-Pad Down
U = D-Pad Up
T = D-Pad Toward your opponent
A = D-Pad Away from your opponent

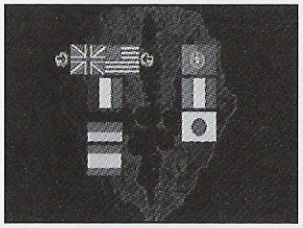
For Example: Hold Buttons 1+3 and D-Pad T/A=Hold Buttons 1+3 simultaneously and Press D-Pad Toward then Away from opponent

Note: *Both T(oward) and A(way) D-Pad movements are actually Left and Right directions depending on which side your opponent is located.*

Power Moves

Quick is a quick attack. Fierce is a slower, more damaging attack. For a Power move, press both High or Low Quick and Fierce Buttons simultaneously to attempt more powerful attack.

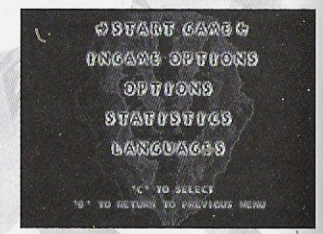
LANGUAGE SELECTION



Following opening game cinematics, the Language Selection Screen appears. It displays flags that correspond to that country's language. Press **Up, Down, Left** or **Right** to move the arrows next to the flag you want, then press the **C Button** to go to the **Main Menu**.

MAIN MENU

At the main title screen, press any button to go to the Main Menu. Press the **D-Pad Up** or **Down**, then press the **C Button** to select one of these two options:



Start Game

When you select this option, you'll go to the Start Menu that consists of the following options:

- **Arcade Game** -This option is the game's default setting. Just like the arcade version, players select dino's and conquer lands for Urth domination. One or two players can then select one of the seven available dinosaurs to fight for Urth domination. In 1 Player mode, you'll face each of the other 7 dinosaurs in their home territory. With 2 Players, you'll both battle for Urth domination until one player conquers all lands.

Note: *Arcade mode lets Player 2 jump in at anytime. Player 2 can press any button to stop a one player game, and start the two player game.*

1P Training -One player selects this option to practice the games various bone-crushing moves and dinosaur fighting tactics. When this option is selected, you'll go to the Dino Select Screen (see **Dino Select**). Select one of the seven Dinos, then select your computer opponent.

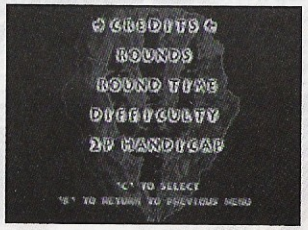
2P Game -Select this option to go directly to the 2 Player mode. Two players select Dinos (see **Dino Select**) and battle for Urth domination until one player conquers all lands.

- **Tug Of War** -Are your fingers ready? They'll have to be if you're taking on a worthy opponent. This option takes you to the Dino Select Screen (see **Dino Select**, pg. 12). You'll select one dino against a friend. The game screen has just one Life Blood Bar. The object of Tug of War is to battle until your dino has completely covered all the area in the Life Blood Bar. As the fight goes on, the control of the bar will work its way back and forth like a real Tug of War.

- **Endurance** -Like the Tug of War option, this game mode will also test the endurance of your fingers. At the Dino Select Screen (see **Dino Select**), you'll select 4 dinos to work as a team. Your opponent will also select 4. You'll battle until one player has lost all his dinos. The Life Blood Bars will not be replenished as your dinos win and take on their next opponent.

Ingame Options

This option takes you to the Ingame Options Screen to make various changes to your gameplay. Press the **D-Pad Up** or **Down** to move the arrows next to the option you want to change, then press the **C Button** to select. Here are the Game Options:



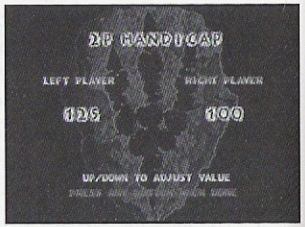
• **Credits** - This option allows you to set the game to allow from 1 to 10 game credits. Press the **D-Pad Up** or **Down** to make changes. As you get better at Primal Rage, you can set this option to a lower setting, and create an even greater challenge.

• **Rounds** - You can set the number of rounds you'll fight your opponent before the winner is determined. Press the **D-Pad Up** or **Down** to make changes. Select 7, for a best of seven bout, 5 for a best three out of five, 3 for a best two out of three, or 1 for a one time winner-take-all rage. The default is 3. If both players have an equal number of wins and tie in the final round, the game will go into Sudden Death. If there is tie in Sudden Death, both players lose the battle.

• **Round Time** - Each bout has a set time in which the winner must be determined. You can set the game's bout time to challenge your opponent to get a quick kill. Press the **D-Pad Up** or **Down** to make changes. The round time can be set from 30 to 80 seconds in 5 second increments. The default is 55 seconds. You can also select XX for an unlimited round time. As you improve your fighting and accomplish quicker kills, set this option lower to put the pressure on you and your opponent.

• **Difficulty Level** - You can set the game's difficulty level from 1 (easiest) to 16 (most difficult). Default is 10. Press the **D-Pad Up** or **Down** to make changes. As you improve your fighting skills, you can set the difficulty level to a higher setting.

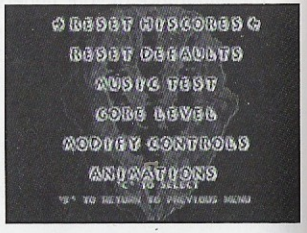
• **2 Player Handicap**



This option lets you adjust your damage to any amount you want. The default is set to 100%. It can be set anywhere between 50 - 150%. The strategy is to give a less experienced player more damage to his attack against an experienced player. Experienced players should set a lower damage modifier, and beginners should set their damage modifier high. Press the **D-Pad Up** or **Down** to change the percentage for each Player. As you make changes, the strength of your dino will be displayed below the percentages.

Options

The Options Menu has six options available to set up your game. Press the **C Button** to select from the following options (next page):



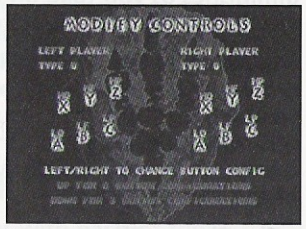
• **Reset High Scores**
If you select this option, the game will reset the High Score Table.

• **Reset Defaults** - Select this option anytime you want to return all options to their default settings.

• **Music Test** - Choose this option to listen to the music in *Primal Rage*. Press the **D-Pad Up** or **Down** to cycle through the numbered sounds. Each track will play as you cycle through.

• **Gore Level** - Press the **D-Pad Up** or **Down** to select **ON** or **OFF** (default GORE ON). If GORE OFF is selected, there is no blood, no Fatalities and you can't eat worshippers. This includes the refuel round that occurs before the Final Battle in the 1 Player Game. Instead, you automatically will receive 50% refuel power for the Final Battle.

• **Modify Controls**



Select this option and you'll view controller graphics with closeups of the Sega Saturn button configurations. Press the **D-Pad Left** or **Right** to make changes. (See **Controls Reference**, pg. 5, for default settings). The new configuration will be displayed. Player 2 will also make changes here. When you find the setting you like, press the **C Button** to see the controls and return to the previous menu.

• **Animations**
Press the **D-Pad Up** or **Down** to select **Yes** to leave game animations **On**, or select **No** to turn them **Off** (default is Yes).

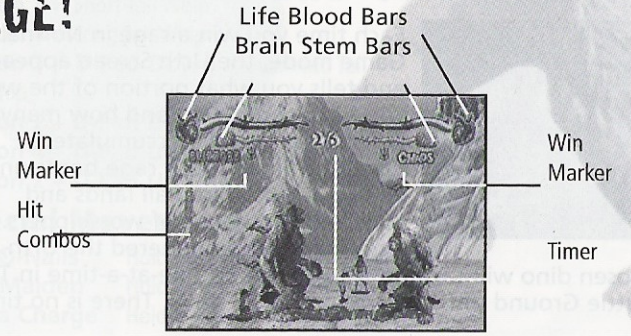
Languages

Select this option to change the game language to another Language (see **Language Selection**).

DINO SELECT

After you've selected your game type and set your options the way you want, you'll need to select your character. Press the **D-Pad Up, Down, Left** or **Right** to highlight the dino you want, then press the **C Button** to select. A Dino match up screen will appear for a moment, then you'll begin the rage.

RAGE!



Now that the preliminaries are over, get ready to Rage! The main Rage screen displays each dino's name, a red Life Blood Bar, a yellow Brain Stem Bar and a Timer. Various other functions appear on-screen during each rage. Read the following to familiarize yourself with Primal Rage:

• **Life Blood Bar** - The red life Blood bar is displayed above your dino's name in the upper right or left side of the screen. It diminishes as you take on damage, and the match ends when one dino's bar has been depleted.

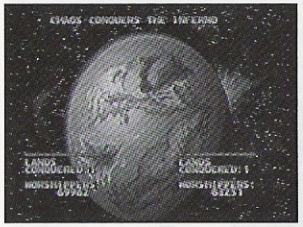
• **Brain Stem Bar** - This yellow bar is located directly below the Life Blood Bar and indicates your dino's brain strength. When the yellow bar is depleted, you dino will appear dazed and vulnerable - but not beaten. You can snap out of the daze by moving the D-Pad quickly Left and Right, or when your opponent nails you with one of the various moves.

• **The Timer** - There are various time settings you can set your rage to (see **Round Time**). Each bout is timed. When the timer winds down to 10 seconds, the remaining seconds will begin to beep. This is your warning that the match is about to end. If time runs out before a dino is beaten, the earth will lift both combatants into the air. The dino with the most life remaining will win the rage.

• **Win Icon** - Each time you win a bout, an icon will appear on the winner's side under the timer. Depending on how you have set Rounds (see **Rounds**), the winner of the bout will have to accumulate 1, 2, 3 or 4 icons.

• **Hit Combos** - During each rage, dinos can inflict heavier damage to their opponent with multiple hit combos. The more hit combination moves you connect on, the heavier the damage you'll inflict. When you put a nice hit combo together, it will appear in green on your side of the screen (Left side for Player 1, Right side for Player 2).

DOMINATION OF THE URTH



Each time you win a rage in Normal Game mode, the Urth Screen appears and tells you what portion of the world you have conquered and how many worshippers you've accumulated. Continue to win your rage bouts until you have conquered all lands and collected thousands of worshippers. Once you have conquered the Urth, your chosen dino will take on all other dinos one-at-a-time in The Final Battle Ground (difficulty 10 or higher only). There is no timer, and your Life Blood Bar is not reset, so you'll have to dispose of your enemy as quickly as you can. If you have set the game to allow continues (see **Credits**), you may choose to continue the game if your dino is beaten.

REFUELING

In the 1 Player mode, with a difficulty level of 10 or higher and Gore set On (see **Game Gore**), you will need to refuel your dino for the final battle. This process takes place only after you've defeated all other dinosaurs. To refuel, you will have to eat as many worshippers as possible in 20 seconds.

DINO PROFILES AND MOVES

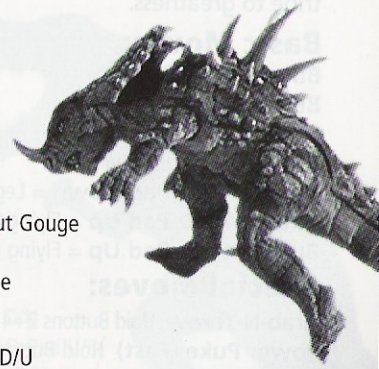
Read the following profiles to get familiar with each of the dinosaurs available in *Primal Rage*. Button references in each profile are listed as numbers. Numbers 1 through 4 refer to buttons on your controller. (See **Control Reference**, for a rundown of D-Pad and controller button descriptions).
Each dino's special move is numbered. When configuring your controller (see **Modify Controls**, pg. 11), refer to the special move's number to configure the special moves).

Armadon

For over a million years, Armadon dwelled in his cave beneath the Earth's crust, telepathically linked to the biomass. The Cataclysms and the battles for supremacy over the changing planet tortured him. Now, he has risen to settle things once and for all.

Basic Moves:

Button 1 = Snout Gouge
Button 2 = Upper Snout Gouge
Button 3 = Short Tail Whip
Button 4 = Long Tail Whip
Button 3 + **D-Pad Down** = Overhead Tail Whip
Button 2 + **D-Pad Down** = Deep Upper Snout Gouge
Button 4 + **D-Pad Up** = Jumping Tail Whip
Button 2 + **D-Pad Up** = Jumping Snout Gouge



Special Moves:

Bed-O-Nails	Hold Buttons 2+3 and D-Pad D/U
Iron Maiden	Hold Buttons 2+3 and D-Pad A/U/T
Mega Charge	Hold Buttons 1+3 and D-Pad A/D/T

Blizzard

Blizzard is a noble god, the essence of the animal spirit. Frozen for millennia at the heart of an immense glacier in the Himalayas, Blizzard was released when the Earth met the Great Meteor. He lived high in the mountains, descending only when threatened. His animal power and age-old wisdom makes him almost unstoppable.

Basic Moves:

Button 1 = Right Jab
Button 2 = Left Jab
Button 3 = Left Low Punch
Button 4 = Left Uppercut
Button 4 + **D-Pad Down** = Leg Undercut
Button 1 + **D-Pad Up** = Flying Elbow
Button 4 + **D-Pad Up** = Flying Kick

Special Moves:

Mega Punch (short) Hold Buttons 1+3 and D-Pad A/T
Freeze Breath Hold Buttons 1+2+4 and D-Pad A/T
Air Throw Hold Buttons 2+3 (in close)

Chaos

Chaos, the mightiest witch doctor on the first continent, wanted to control the evolution of humanity. During his power quest, he cast a mighty spell that backfired and turned him into a foul, disgusting beast, forced to wallow in his own filth for eons. During the Cataclysm, Chaos prayed to Throshti, god of Carrion, for release. To restore his greatness, he must defeat all his enemies. When his task is completed, Chaos will regain control of his life and lead his tribe to greatness.

Basic Moves:

Button 1 = Left Jab
Button 2 = Right Cross
Button 3 = Low Punch
Button 4 = Right Head Bash
Button 4 + **D-Pad Down** = Leg Undercut
Button 1 + **D-Pad Up** = Flying Elbow
Button 4 + **D-Pad Up** = Flying Kick

Special Moves:

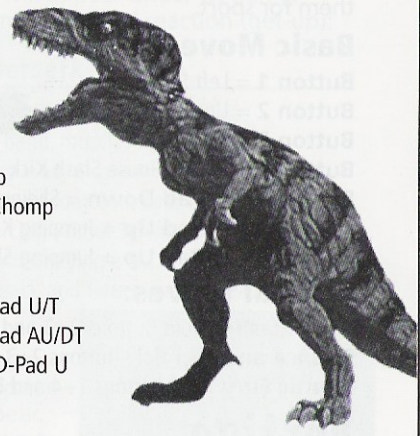
Grab-N-Throw Hold Buttons 2+4 and D-Pad T/A
Power Puke (Fast) Hold Buttons 1+4 and D-Pad U/T
Ground Shaker Hold Buttons 2+3 and D-Pad A/AU/AD

Diablo

Diablo is evil in its purest form. He was released from a fiery prison deep within Earth, to which he was drawn by the pain and torment caused in the great Cataclysms. When he has conquered the planet, he will live just to torture it. If none are left to oppose him, he will burn the entire planet, sparing only the cruel and vicious.

Basic Moves:

Button 1 = Straight Chomp
Button 2 = Lunge Chomp
Button 3 = Right Leg Rip
Button 4 = Tail Whip
Button 1 + **D-Pad Down** = Low Chomp
Button 4 + **D-Pad Down** = Low Tail Whip
Button 2 + **D-Pad Up** = Jumping Lunge Chomp
Button 4 + **D-Pad Up** = Jumping Kick



Special Moves:

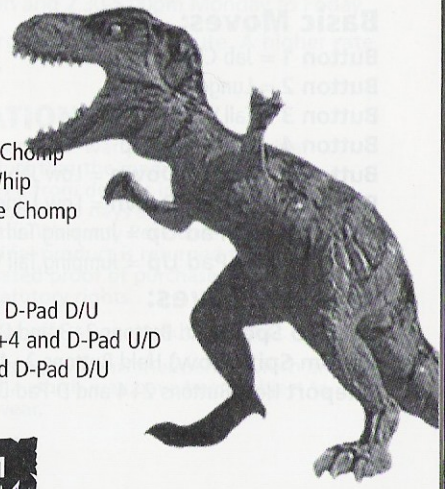
Torch Hold Buttons 1+3 and D-Pad U/T
Hot Foot Hold Buttons 2+4 and D-Pad AU/DT
Inferno Flash Hold Buttons 2+3+4 and D-Pad U

Sauron

Sauron is the god of Hunger. When he was released from his sleep of ages by the catastrophe, his instinct forced him to devour human flesh to remain immortal. The hungry hordes of humanity worshiped him but lived in fear of his presence. Because, many humans sought refuge with other rulers of the planet, Sauron must defeat the others and feast on their followers.

Basic Moves:

Button 1 = Straight Chomp
Button 2 = Lunge Chomp
Button 3 = Right Leg Rip
Button 4 = Tail Whip
Button 2 + **D-Pad Down** = High Face Chomp
Button 4 + **D-Pad Down** = Low Tail Whip
Button 2 + **D-Pad Up** = Jumping Lunge Chomp
Button 4 + **D-Pad Up** = Jumping Kick

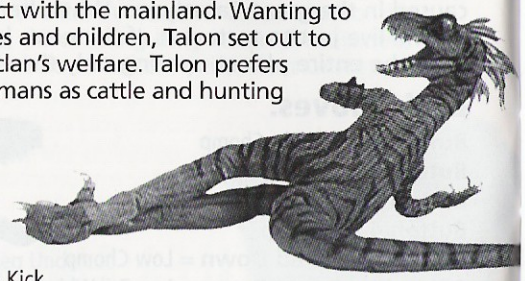


Special Moves:

Primal Scream Hold Buttons 1+3 }and D-Pad D/U
Earthquake Stomp Hold Buttons 1+2+4 and D-Pad U/D
Cranium Crusher Hold Buttons 1+4 and D-Pad D/U

Talon

Talon was the great chief of the Raptor Clan on a hidden South Pacific island for eons. When the Great Meteor rearranged the continents, Talon's island came in contact with the mainland. Wanting to ensure the safety of his wives and children, Talon set out to eliminate all dangers to his clan's welfare. Talon prefers to live in luxury, keeping humans as cattle and hunting them for sport.



Basic Moves:

Button 1 = Left Slash
Button 2 = Upper Chomp
Button 3 = Slash Kick
Button 4 = Round House Slash Kick
Button 3 + D-Pad Down = Sliding Undercut Slash
Button 4 + D-Pad Up = Jumping Kick Slash
Button 2 + D-Pad Up = Jumping Slash Attack

Special Moves:

Brain Basher Hold Buttons 2+3 and D-Pad A/U/T
Pounce and Flip Hold Buttons 2+3 and D-Pad T/D/DT
Frantic Fury Hold Buttons 1+4 and D-Pad D/T

Vertigo

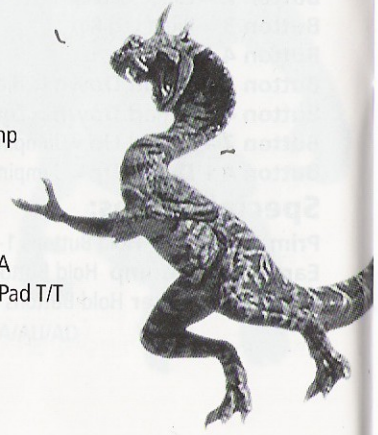
Long ago a sorceress named Vertigo appeared from another dimension. In a great magical battle during the Mesozoic Wars, Vertigo was banished to the moon by the arch-mage Balsafas. The meteor crash weakened the old shields enough for Vertigo to return and enslave the planet once again. Once victorious, she plans to enslave hordes of humans and have them build an insane palace in multiple dimensions.

Basic Moves:

Button 1 = Jab Chomp
Button 2 = Lunge Chomp
Button 3 = Tail Whip
Button 4 = Snap Tail Whip
Button 1 + D-Pad Down = Low Jab Chomp
Button 2 + D-Pad Down = Low Lunge Chomp
Button 3 + D-Pad Up = Jumping Tail Jab
Button 4 + D-Pad Up = Jumping Tail Whip

Special Moves:

Voodoo Spell Hold Buttons 2+3 and D-Pad A/A
Venom Spit (Slow) Hold Buttons 2+4 and D-Pad T/T
Teleport Hold Buttons 2+4 and D-Pad D/D



GOING BERSERK?

In the heat of battle, your dinos may reach an all-out breaking point if they're gatting beaten badly. If you find yourself on the receiving end of multiple combos and embarrassing knock downs, your dino will go Berserk. The good thing about berserk mode is the extra damage your dino will inflict in it's effort to retaliate. While berserk, your dino will flash brightly, and its berserk message will appear under its name. Here 's a listing of each dino's Berserk message and reaction (get-up):

Character	/ Berserk Message	/ Berserk Get-Up
Armadon	Samadhi	Curls into his Bed-O-Nails
Blizzard	Zen	Raises his hand, muscles ripple in fury
Chaos	Insane	Lets loose a loud, disgustiong belch
Diablo	Steamed	Rips out a loud roar with eyes of fire
Sauron	Rampaging	An ear piercing Primal Scream fills the air
Talon	Berserk	Goes crazy displaying a hyper Frantic Fury
Vertigo	Rabid	Turns her back and flares like a cobra.

HIGH SCORES

If you're good enough to make the top ten scorers, the High Score Screen will appear. Press the **D-Pad Left , Right, Up** or **Down** to scroll through the available letters, then press a button to select the letter. When you have selected your third letter (or 18 letters if you have the top score), select End to save the entry.

Customer Software Support

English For verbal assistance please call our Customer Services Department on 0171-391 4323 between 10.30-12.00 noon and 2.30-5.00pm Monday to Friday.

Australia 1 900 957 665 IT-M calls charged at 95c per minute. A higher rate applies from public and mobile phones

WIE WARRANTY INFORMATION

Warranty Warner Interactive Entertainment Ltd. warrants to the original purchaser of this computer software product that the media on which the software programs are recorded will be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of 90 days after the date of original purchase ('the Warranty Period'). During the Warranty Period defective media will be replaced free of charge if the original product is returned to the Retail outlet where originally purchased, with dated proof of purchase.This warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

This warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

This warranty does not apply to the software programs themselves which are provided "as is", nor does it apply to media which may have been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'elements fréquents dans notre environment quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent `a certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté ne crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phospore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs `a projection grand écran.

TABLE DES MATIÈRES

Commencer 16
Manipulation de votre CD Sega Saturn 16
Primal Rage - L'Histoire 16
Commandes Générales 17
Référence des Commandes 17
Menu principal 18
Options du jeu 19
Sélection du Dinosaure 21
Les Combats 21
La Domination d'Urth 22
Faire le plein 23
Description des Dinosaures et de leurs Coups 23
Meilleurs Scores 27
Garantie 27
Crédits 70

COMMENCER

1. Assurez-vous que votre Sega Saturn est éteinte (OFF) et qu'il n'y a pas de CD à l'intérieur .
2. Ouvrez le lecteur CD et insérez le CD de Primal Rage dans la Sega Saturn, refermez le couvercle et allumez la console.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

PRIMAL RAGE – L'HISTOIRE

Dans des temps incommensurables, bien avant que le genre humain ne se tienne debout sur la planète, régnait la Colère Divine. La vie sur Terre était complexe, et il en était de même pour les instincts des espèces vivantes de la planète. Leur développement et leur prolifération générèrent un équilibre très fragile entre d'une part le besoin acharné de protéger leur propre vie et d'autre part le besoin de se nourrir de l'énergie vitale des autres. Au fur et à mesure que les instincts évoluaient, il en allait de même pour les dieux.

Ces dieux incarnaient les esprits de la Faim et de la Survie, de la Vie et de la Mort, de la Démence et de la Décadence, et notamment du Bien et du Mal. Ils se métamorphosaient en ce qui convenait le mieux à leurs besoins et livraient d'innombrables batailles aux frontières originelles de la Terre. La vie sur Terre proliférait lentement, les dieux exerçaient toujours davantage leur influence, et leurs batailles s'intensifiaient progressivement. Une fois la vie répandue aux quatre coins de la planète, les cieux se mirent à s'ébranler et la Terre à trembler au summum des guerres divines. Les dinosaures dominaient l'espèce animale sur terre, et les vastes forêts recouvraient presque tout l'espace disponible. De nouvelles formes vivantes évoluaient rapidement et diverses civilisations firent enfin leur apparition.

Alors, l'équilibre fragile vint à se perturber. Balsafas, grand sorcier venu d'une dimension parallèle, discerna la menace que la Terre allait bientôt créer pour le reste de la galaxie toute entière. Pour mettre un terme à cette menace, il projeta de détruire l'équilibre entre les dieux. À défaut de pouvoir tuer un dieu sur le champ, il en exila un sur un tombeau en pierre isolé en plein centre de la lune. Une perturbation immédiate de l'équilibre entre les puissances célestes en résulta, suivie d'une gigantesque explosion qui recouvrit la Terre toute entière d'un énorme nuage de poussière volcanique. La vie sur la planète dans sa presque totalité vint à périr, et les dieux qui purent en réchapper furent envoyés dans l'animation suspendue.

À présent, des millions d'années plus tard, un météore entre en collision avec la Terre, et sa colère destructrice réarrange les continents et détruit les cités. Le genre humain survit, mais la technologie est complètement anéantie. La colère des cataclysmes est telle qu'elle réveille les dieux emprisonnés. Les dieux

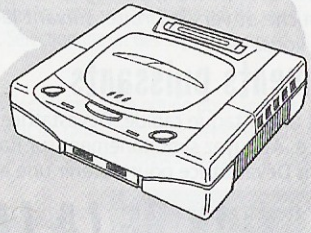
surgissent pour découvrir que la Terre qu'ils connaissaient a entièrement disparu, remplacée à présent par la nouvelle Urth. Les dieux sont vigilants et vibrants de rage. Tenez-vous prêt au combat!

COMMANDES GÉNÉRALES

Le manuel se réfère aux commandes suivantes:

C - Sélectionne les options

B - Permet de retourner au Menu principal

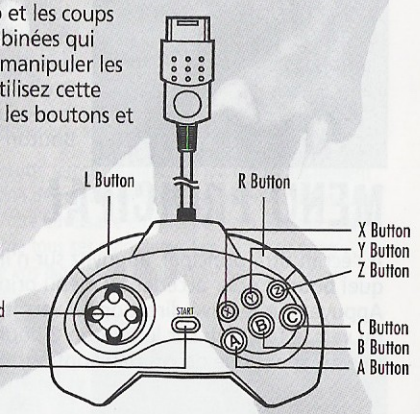


RÉFÉRENCE DES COMMANDES

Partout dans ce manuel, les coups de Dino et les coups spéciaux se traduisent par des actions combinées qui consistent à appuyer sur des boutons et à manipuler les diverses directions du Pavé directionnel. Utilisez cette référence pour bien vous exercer à utiliser les boutons et le Pavé directionnel.

Manette à 6 boutons

Bouton X = Rapide supérieur (1)
Bouton Y = Dévastatrice supérieure (2)
Bouton Z = Force supérieure 1+2
Bouton A = Rapide inférieure (3)
Bouton B = Dévastatrice inférieure (4)
Bouton C = Force inférieure 3+4
Bouton Start = Pause



Raccourcis clavier

Les boutons Z et C combinent deux boutons en un seul. Pour certains coups, vous pourrez appuyer sur un ou sur les deux boutons pour réduire le nombre de boutons nécessaires pour effectuer un coup particulier.

Pavé directionnel (Bouton-D)

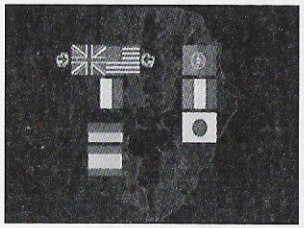
D = Pavé directionnel vers le bas
U = Pavé directionnel vers le haut
T = Pavé directionnel vers votre adversaire
A = Pavé directionnel pour vous éloigner de votre adversaire
Par exemple: Appuyez sur les boutons 1+3 et les boutons du pavé directionnel T/A = Appuyez simultanément sur 1+3 et appuyez sur le Pavé directionnel vers votre adversaire puis pour vous en éloigner.

Note: *Les deux commandes du Pavé directionnel, T (Avant, Se diriger vers l'adversaire) et A (Arrière, S'éloigner de l'adversaire), sont en fait les directions vers la Gauche et vers la Droite, suivant la position de votre adversaire par rapport à vous.*

Mouvements puissants

Rapide est une attaque rapide. Dévastatrice est une attaque plus lente mais plus destructrice. Appuyez simultanément sur Rapide supérieure, Rapide inférieure et les boutons Dévastatrice pour obtenir une attaque plus puissante.

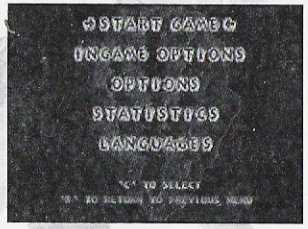
SÉLECTION DE LA LANGUE



Après les animations cinématiques d'introduction, vous verrez apparaître l'écran de Sélection de la langue. Vous y verrez des drapeaux correspondant au pays des langues concernées. Appuyez sur Haut, Bas, Gauche ou Droite pour placer la flèche près du drapeau que vous souhaitez choisir, puis appuyez sur le Bouton C pour accéder au Menu principal.

MENU PRINCIPAL

A l'écran titre principal, appuyez sur n'importe quel bouton pour accéder au menu principal. Appuyez sur le pavé directionnel vers le haut ou vers le bas, puis sur le bouton C pour sélectionner l'une de ces deux options:



START GAME (Commencer la partie)

Lorsque vous sélectionnez cette option, vous vous retrouvez au menu Start, comprenant les options suivantes:

- **Arcade Game (Jeu d'arcade)** - c'est l'option de jeu par défaut. Tout comme dans la version d'arcade, les joueurs sélectionnent les dinosaures et conquièrent des terres pour la domination d'Urth. Un ou deux joueurs peuvent alors sélectionner un des sept dinosaures disponibles et se battre pour la domination d'Urth. En mode 1 joueur, vous affronterez tous ces dinosaures sur leur territoire. En mode 2 joueurs, vous aspirerez à la domination d'Urth jusqu'à ce que l'autre conquiert toutes les terres.

Remarque: *Le mode Arcade permet au joueur 2 de rejoindre la partie à tout moment. Le joueur 2 peut appuyer sur n'importe quel bouton pour interrompre une partie à un joueur et commencer une partie à deux joueurs.*

1P Training (Entraînement à un joueur) - Un joueur sélectionne cette option pour pratiquer les différents coups destructeurs du jeu et les tactiques de combat des dinosaures. Lorsque cette option est sélectionnée, vous vous retrouvez à l'écran de sélection du dinosaure (voir Sélection du dinosaure). Sélectionnez un des sept dinosaures, puis votre adversaire informatique.

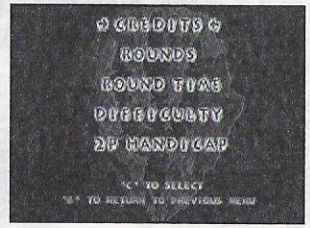
2P Game (Partie à 2 joueurs) - Sélectionnez cette option pour accéder directement au mode 2 joueurs. Deux joueurs sélectionnent les dinosaures (voir Sélection du Dinosaure) et se battent pour la domination d'Urth jusqu'à ce qu'un des joueurs réussisse à conquérir tous les territoires.

- **Tug of War (Lutte féroce)** - Êtes-vous prêt? Vous feriez bien de l'être si vous allez affronter un adversaire de taille. Cette option vous mène à l'écran de sélection du dinosaure (voir Sélection du dinosaure). Sélectionnez un dinosaure qui jouera contre votre ami. L'écran de jeu ne comporte qu'une barre de sang vitale. Le but de la lutte féroce est de vous battre jusqu'à ce que votre dinosaure ait rempli entièrement toute la surface de la barre de sang vitale. À mesure que le combat progresse, la barre de sang vitale se remplira ou se videra.

- **Endurance** - Comme pour l'option Lutte féroce, ce mode de jeu mettra également vos doigts à rude épreuve. À l'écran de sélection des dinosaures (voir Sélection du dinosaure), sélectionnez 4 dinosaures qui feront équipe. Votre adversaire en sélectionnera également 4. Vous vous battrez jusqu'à ce qu'un joueur perde tous ses dinosaures. Les barres de sang vitales ne se rempliront pas à chaque fois que vos dinosaures remportent des batailles et passent à un autre adversaire.

OPTIONS DU JEU

Cette option vous conduit à l'écran Ingame Options (Options de jeu) et vous permet de modifier certains paramètres du jeu. Appuyez sur le pavé directionnel vers le haut ou vers le bas pour placer les flèches à côté de l'option que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur le bouton C pour sélectionner. Voici les options du jeu:



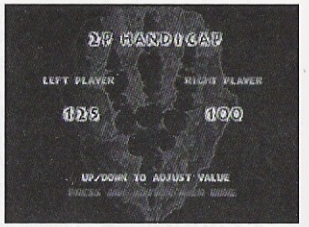
• **Unités** - Cette option vous permet de configurer le jeu de sorte que vous puissiez bénéficier de 1 à 10 unités. Appuyez sur le pavé directionnel vers le haut ou vers le bas pour apporter vos modifications. A mesure que vous vous améliorez dans le jeu, vous pouvez choisir un réglage inférieur pour augmenter la difficulté.

• **Rounds** - Vous pouvez régler le nombre de rounds pendant lesquels vous affronterez votre adversaire avant même que ne soit déterminé le gagnant. Appuyez sur le pavé directionnel vers le haut ou vers le bas pour apporter vos modifications. Sélectionnez 7, pour le meilleur des 7 combats, 5 pour les trois meilleurs sur cinq, 3 pour les deux meilleurs sur trois, ou 1 pour un combat unique et acharné. Le réglage par défaut est 3. Si les deux joueurs totalisent le même nombre de victoires et d'égalités, le jeu passera en mode Mort subite. S'ils en ressortent à nouveau ex aequo, ils perdent tous les deux la bataille.

• **Durée du round** - Chaque combat a un temps fixé à l'avance pendant lequel le vainqueur doit s'imposer. Vous pouvez paramétrer la durée du combat pour inciter votre adversaire à effectuer une mise à mort rapide. Appuyez sur le pavé directionnel vers le haut ou vers le bas pour apporter vos modifications. Les options peuvent être paramétrées en incréments de 5 secondes, de 30 à 80 secondes. La durée par défaut est de 55 secondes. Vous pouvez aussi sélectionner XX pour une durée illimitée des manches. A mesure que vous améliorez votre technique de combat et effectuez des mises à mort de plus en plus rapides, réduisez la durée de manière à augmenter la pression.

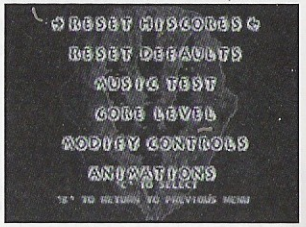
• **Difficulté** - Vous pouvez paramétrer la difficulté du jeu de 1 (le plus facile) à 16 (le plus difficile). Le niveau de difficulté par défaut est 10. Appuyez sur le pavé directionnel vers le haut ou vers le bas pour apporter vos modifications. À mesure que vous améliorez votre technique de combat, vous pouvez augmenter le niveau de difficulté.

• **Handicap 2 joueurs** - Cette option vous permet de limiter le nombre de dommages que vous recevez. Le niveau par défaut est 100%. Il peut varier entre 50% et 150%. Une bonne stratégie consiste à sélectionner un niveau plus important de dommages pour un joueur peu expérimenté afin d'attaquer un joueur plus expérimenté par la suite. Les joueurs expérimentés doivent régler le niveau sur moins de dommages tandis que les débutants doivent avoir un réglage élevé. Pour modifier le pourcentage de chaque joueur, appuyez sur le pavé directionnel vers le haut ou le bas. Lorsque vous le modifiez, la force de votre dinosaure apparaîtra sous les pourcentages.



Options

Le menu des Options offre 6 options pour la configuration du jeu. Appuyez sur le bouton C pour choisir une des options suivantes:



• **Remise à zéro des meilleurs scores**
Si vous sélectionnez cette option, le tableau des meilleurs scores sera remis à zéro.

• **Retour à la configuration par défaut**
Vous pouvez à tout moment sélectionner cette option pour rétablir les configurations par défaut de toutes les options.

• **Musique** - Sélectionnez cette option pour écouter la musique de Primal Rage. Appuyez sur le pavé directionnel vers le haut ou le bas pour passer en revue les différentes musiques. Vous les entendrez au fur et à mesure que vous les passez en revue.

• **Niveau Gore** - Appuyez sur le pavé directionnel vers le haut ou le bas pour sélectionnez Gore complet ou Pas de Gore (configuration par défaut Gore complet). Si Pas de Gore est sélectionné, il n'y a ni sang, ni morts et vous ne pouvez pas manger de fidèles. Cela comprend également le tour de plein d'énergie qui apparaît avant la bataille finale du jeu à 1 joueur. À la place, vous aurez automatiquement 50% de plein d'énergie pour la bataille finale.

• **Modifier les contrôles** -
Sélectionnez cette option et vous verrez une représentation de la configuration de la Sega Saturn et leur configuration. Appuyez sur le pavé directionnel vers la gauche ou vers la droite pour apporter des modifications.

(Consultez la section Référence des commandes, page 5, pour connaître les configurations par défaut.)

La nouvelle configuration s'affichera. Le joueur 2 devra également faire ses changements à cet endroit. Une fois que vous aurez trouvé la configuration qui vous intéresse, appuyez sur le Bouton C pour voir les commandes et retourner au menu précédent.

• **Animations-** Appuyez sur le pavé directionnel vers le haut ou vers le bas, et sélectionnez Yes (Oui) pour conserver les animations (On) ou No (Non) pour les désactiver (Off), la sélection par défaut étant Yes.

Langues

Sélectionnez cette option pour modifier la langue que vous souhaitez pour le jeu (voir Sélection de la langue).

SÉLECTION DU DINOSAURE

Après avoir choisi votre type de jeu et réglé toutes les options comme vous le souhaitez, vous devrez sélectionner votre personnage. Appuyez vers le Haut, vers le Bas, sur la Gauche ou sur la Droite du pavé directionnel pour mettre en surbrillance le dinosaure que vous souhaitez employer, puis appuyez sur le bouton C pour le sélectionner. Un écran de combat apparaîtra pendant un bref moment, et vous pourrez enfin commencer le combat.

LES COMBAT

Maintenant que les préliminaires sont terminés, tenez-vous prêt pour le combat L'écran principal de Rage affiche le nom de chaque dinosaure, une barre de sang vitale rouge, une barre jaune de Force Cérébrale et un Chronomètre. Diverses autres fonctions apparaissent sur l'écran durant chaque combat. Lisez attentivement les informations suivantes pour mieux vous familiariser avec Primal Rage:

- **La barre de sang vitale** - La barre de vie rouge est au-dessus du nom de votre dinosaure dans le coin supérieur droit ou gauche de l'écran. Elle diminue à mesure que des dégâts vous sont infligés, et le jeu se termine quand la barre d'un dinosaure est complètement épuisée.

- **La barre de force cérébrale** - La barre jaune est sous la barre de vie et indique la force cérébrale de votre dinosaure. Lorsque la barre jaune est épuisée, votre dinosaure apparaîtra tout étourdi et deviendra vulnérable - mais pas encore battu. Vous pouvez sortir de cet ahurissement en déplaçant très rapidement le pavé directionnel vers la Gauche et vers la Droite, ou quand votre adversaire vous surprend avec l'un des divers coups.

- **Chronomètre** - Vous pouvez changer la durée des manches de combat (voir Round Time). Lorsque le chrono descend en dessous de 10 secondes, les secondes restantes commenceront à biper, vous avertissant que la manche est sur le point de se terminer. Si le temps s'écoule avant qu'un dinosaure ne soit battu, la terre soulèvera les deux combattants en l'air. Le dinosaure avec la vie restante la plus longue gagnera le combat.

- **Marque du Gagnant** - Chaque fois que vous gagnerez une manche, un point de repère apparaîtra sur le côté du vainqueur en dessous du chrono. En fonction du réglage des manches (voir Rounds), le gagnant du combat devra accumuler 1, 2, 3 ou 4 marques.

- **Combinaisons de Coups** - Au cours de chaque combat, les dinosaures peuvent infliger de plus gros dégâts à leurs adversaires en se servant de plusieurs combinaisons de coups. Plus vous utiliserez de coups en combinaisons, plus les dégâts que vous infligerez seront importants. Lorsque vous trouvez une bonne combinaison de coups, elle apparaîtra en vert sur votre côté de l'écran (le côté gauche pour le joueur 1, le droit pour le joueur 2).

La Domination d'Urth

Chaque fois que vous gagnez un combat en mode de jeu Normal, l'Écran Urth apparaît et vous informe de la portion du monde que vous avez conquise et du nombre de fidèles accumulés. Continuez à gagner vos combats jusqu'à ce que vous ayez conquis tous les territoires et réuni des milliers de fidèles. Une fois que vous avez conquis Urth, le dinosaure que vous avez choisi défiera tous les autres dinosaures, un par un, sur le Champ de la Bataille Finale (niveau de difficulté 10 ou supérieur seulement). N'ayant plus de chrono et votre barre de sang vitale n'étant pas reconfigurée, vous devrez vous débarrasser de votre adversaire le plus rapidement possible. Si vous avez réglé le jeu de sorte il y ait

des continues (voir Credits), vous pouvez choisir de continuer le jeu si votre dinosaure est battu.

Faire le Plein

Lorsque vous êtes en mode 1 joueur, que vous êtes sur le niveau de difficulté 10 ou plus et que les scènes sanglantes sont activées (voir Gore Level), votre dinosaure doit "faire le plein" avant la bataille finale. Cette opération n'a lieu que lorsque vous avez battu tous les autres dinosaures. Pour faire le plein, il vous faut manger autant de fidèles que possible en l'espace de 20 secondes.

Description Des Dinosaures et De Leurs Coups

Lisez les profils suivants pour vous familiariser avec chacun des dinosaures disponibles de Primal Rage. Dans chaque description, les boutons sont numérotés. Les chiffres de 1 à 4 se réfèrent aux boutons sur votre manette (voir Référence des commandes pour consulter le résumé descriptif des boutons du pavé directionnel et de la manette).

Le coup spécial de chaque dinosaure est numéroté. Lorsque vous configurez votre manette (voir Modifier les commandes), référez-vous au numéro correspondant au coup spécial pour configurer les coups spéciaux.

Armadon

Pendant plus d'un million d'années, Armadon a vécu dans sa caverne en dessous de la croûte terrestre, relié par télépathie à la biomasse. Les cataclysmes et les batailles pour la suprématie sur la planète le torturaient, et il a ressuscité pour mettre de l'ordre une bonne fois pour toutes.

COUPS DE BASE :

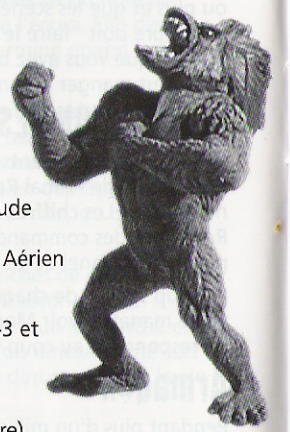
Bouton 1 = Coup de Museau
Bouton 2 = Coup de Museau vers le Haut
Bouton 3 = Petit coup de Fouet avec la Queue
Bouton 4 = Grand coup de Fouet avec la Queue
Bouton 3 + pavé directionnel vers le bas = Coup de Fouet avec la Queue par-dessus la Tête
Bouton 2 + pavé directionnel vers le bas = Coup de Museau profond vers le Haut
Bouton 4 + pavé directionnel vers le haut = Coup de Fouet avec la Queue Sauté
Bouton 2 + pavé directionnel vers le haut = Coup de Museau Sauté

COUPS SPÉCIAUX:

Bed-O-Nails	Appuyez simultanément sur les boutons 2+3 et Bas/Ht sur le pavé directionnel
Iron Maiden	Appuyez simultanément sur les boutons 2+3 et Arr/Ht/Avt sur le pavé directionnel
Mega Charge	Appuyez simultanément sur les boutons 1+3 et Arr/Bas/Avt sur le pavé directionnel

BLIZZARD

Blizzard est un dieu noble, l'essence même de l'esprit animal. Gelé pendant plusieurs millénaires au coeur d'un immense glacier dans les montagnes de l'Himalaya, Blizzard a été relâché quand la Terre est entrée en collision avec le Grand Météore. Il vivait au sommet des montagnes, descendant seulement quand il se sentait menacé. Avec sa puissance animale et sa sagesse due, en partie, à son grand âge, on ne peut pas l'arrêter.



COUPS DE BASE:

Bouton 1 = Coup Direct vers la Droite
Bouton 2 = Coup Direct vers la Gauche
Bouton 3 = Coup de poing bas vers la Gauche
Bouton 4 = Uppercut vers la Gauche
Bouton 4 + pavé directionnel vers le bas = Lifter de jambe
Bouton 1 + pavé directionnel vers le haut = Coup de coude Aérien
Bouton 4 + pavé directionnel vers le haut = Coup de pied Aérien

COUPS SPÉCIAUX:

Mega Punch Appuyez simultanément sur les boutons 1+3 et sur Arr/Avt sur le pavé directionnel
Souffle Glacial Appuyez simultanément sur les boutons 1+2+4 et sur Arr/Avt sur le pavé directionnel
Lancé Aérien Appuyez sur les boutons 2+3 (l'un après l'autre)

CHAOS

Chaos, sorcier tout puissant du premier continent, voulait contrôler l'évolution de l'humanité. Durant sa quête du pouvoir, il jeta un sort formidable qui échoua, se retourna contre lui et le métamorphosa en bête féroce dégoûtante, obligée de se vautrer dans sa propre crasse pour l'éternité. Lors du Cataclysme, Chaos pria Throshti, dieu des charognards, de le libérer. Pour pouvoir restaurer sa grandeur, il doit vaincre tous ses ennemis. Une fois sa besogne terminée, Chaos recouvrira le contrôle de sa vie et conduira sa tribu vers la splendeur.

COUPS DE BASE:

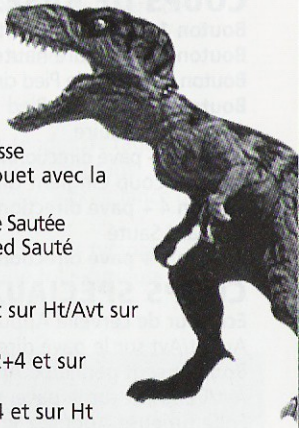
Bouton 1 = Coup Direct vers la Gauche
Bouton 2 = Coup croisé vers la Droite
Bouton 3 = Coup de poing bas
Bouton 4 = Coup de tête à Droite
Bouton 4 + pavé directionnel vers le bas = Lifter de Jambe
Bouton 1 + pavé directionnel vers le haut = Coup de Coude Aérien
Bouton 4 + pavé directionnel vers le haut = Coup de pied Aérien

COUPS SPÉCIAUX:

Prendre et lancer Appuyez simultanément sur les boutons 2+4 et sur Avt/Arr sur le pavé directionnel
Vomis puissant (Rapide) Appuyez simultanément sur les boutons 1+4 et sur Ht/Avt sur le pavé directionnel
Tremblement de terre Appuyez simultanément sur les boutons 2+3 et sur Arr/ArrHt/ArrBas sur le pavé directionnel

DIABLO

Diablo est le mal en personne. Il a été libéré d'une violente prison profondément enterrée au sein de la Terre, de laquelle il a été arraché par la souffrance et le tourment provoqués par les Grands Cataclysmes. Quand il aura conquis la planète, il vivra dans le seul but de la torturer. S'il ne reste plus personne pour s'opposer à lui, il brûlera la planète toute entière, n'épargnant que les gens cruels et haineux.



COUPS DE BASE:

Bouton 1 = Morsure directe
Bouton 2 = Morsure brusque
Bouton 3 = Déchirure de la Jambe Droite
Bouton 4 = Coup de Fouet avec la Queue
Bouton 1 + pavé directionnel vers le Bas = Morsure basse
Bouton 4 + pavé directionnel vers le Bas = Coup de Fouet avec la queue bas
Bouton 2 + pavé directionnel vers le haut = Morsure brusque Sautée
Bouton 4 + pavé directionnel vers le haut = Coup de pied Sauté

COUPS SPÉCIAUX:

Torche Appuyez simultanément sur les boutons 1+3 et sur Ht/Avt sur le pavé directionnel
Pied brûlant Appuyez simultanément sur les boutons 2+4 et sur ArrHt/BasAvt sur le pavé directionnel
Brasier Appuyez simultanément sur les boutons 2+3 +4 et sur Ht sur le pavé directionnel

SAURON

Sauron est le dieu de la Faim. Quand il a été libéré de son sommeil éternel par la catastrophe, il s'est très vite aperçu qu'il devait dévorer de la chair humaine pour pouvoir conserver son immortalité. Les hordes affamées de l'humanité le vénéraient, tout en vivant dans la crainte de sa présence. Bon nombre d'humains ont été se réfugier auprès d'autres souverains de la planète. Sauron ne peut que vaincre les autres et se délecter de leurs disciples.

COUPS DE BASE:

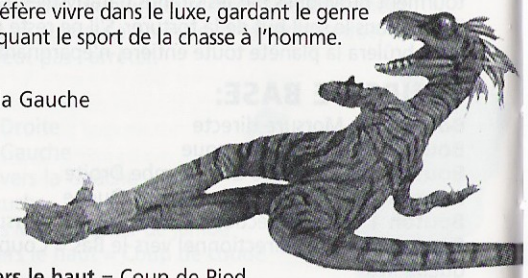
Bouton 1 = Morsure Directe
Bouton 2 = Morsure brusque
Bouton 3 = Déchirure de la Jambe Gauche
Bouton 4 = Coup de Fouet avec la Queue
Bouton 2 + pavé directionnel vers le bas = Morsure au Visage haute
Bouton 4 + pavé directionnel vers le bas = Coup de Fouet avec la Queue bas
Bouton 2 + pavé directionnel vers le haut = Morsure brusque Sautée
Bouton 4 + pavé directionnel vers le haut = Coup de pied sauté

COUPS SPÉCIAUX:

Primal Scream Appuyez simultanément sur les boutons 1+3 et sur Bs/Ht sur le pavé directionnel
Pas dévastateur Appuyez simultanément sur les boutons 1+2+4 et sur Ht/Bs sur le pavé directionnel
Broyer de crâne Appuyez simultanément sur les boutons 1+4 et sur Bas/Ht sur le pavé directionnel

TALON

Talon était le chef tout puissant du Clan des Ravisseurs, vivant sur une île cachée du Pacifique Sud pour l'éternité. Quand le Grand Météore a réarrangé les continents, l'île de Talon entra en contact avec le continent. En attendant d'assurer la sécurité de ses femmes et de ses enfants, Talon s'est proposé d'éliminer tous les dangers au bien-être de son clan. Talon préfère vivre dans le luxe, gardant le genre humain comme du bétail et pratiquant le sport de la chasse à l'homme.



COUPS DE BASE:

Bouton 1 = Coup Cinglant vers la Gauche
Bouton 2 = Morsure haute
Bouton 3 = Coup de Pied cinglant
Bouton 4 = Coup de Pied Cinglant circulaire
Bouton 3 + pavé directionnel vers le bas = Coup Cinglant Glissant
Bouton 4 + pavé directionnel vers le haut = Coup de Pied Cinglant Sauté
Bouton 2 + pavé directionnel vers le haut = Attaque Cinglante Sautée

COUPS SPÉCIAUX:

Ecraseur de cervelle Appuyez simultanément sur les boutons 2+3 et sur Arr/Ht/Avt sur le pavé directionnel
Bond et saut périlleux Appuyez simultanément sur les boutons 2+3 et sur Avt/Bs/Bs/Avt sur le pavé directionnel
Folie furieuse Appuyez simultanément sur les boutons 1+4 et sur Bs/Avt sur le pavé directionnel

Vertigo

Il y a bien longtemps, une sorcière venant d'une autre dimension et nommée Vertigo, est apparue sur la planète. Lors d'une grande bataille magique pendant les Guerres mésozoïques, Vertigo fut exilée sur la lune par le grand mage Balsafas. La collision du météore affaiblit suffisamment les vieux boucliers pour que Vertigo puisse revenir et réduire à nouveau la planète à l'esclavage. Victorieuse, elle envisage de faire travailler des hordes d'humains comme esclaves, sur la construction démentielle d'un palais en multiples dimensions.

COUPS DE BASE:

Bouton 1 = Morsure directe
Bouton 2 = Morsure brusque
Bouton 3 = Coup de Fouet avec la Queue
Bouton 4 = Coup de Fouet sec avec la Queue
Bouton 1 + pavé directionnel vers le bas = Morsure directe basse
Bouton 2 + pavé directionnel vers le bas = Morsure brusque basse
Bouton 3 + pavé directionnel vers le haut = Coup direct avec la a Queue en sautant
Bouton 4 + pavé directionnel vers le haut = Coup de Fouet Sauté

COUPS SPÉCIAUX:

Sortilège Vaudou Appuyez simultanément sur les boutons 2+3 et sur Arr/Arr sur le pavé directionnel
Crachat venimeux (lent) Appuyez simultanément sur les boutons 2+4 et sur Avt/Avt sur le pavé directionnel
Téléportation Appuyez simultanément sur les boutons 2+4 et sur Bas/Bas sur le pavé directionnel

VOS DINOSAURES SONT DÉCHAÎNÉS!

Au cœur de la bataille, vos dinosaures risquent d'atteindre le point de non-retour s'ils reçoivent de nombreux coups. Si votre dinosaure se retrouve la pauvre victime d'une série de combinaisons de coups plus assommants les uns que les autres, il risque de se déchaîner. Le seul point intéressant de ce mode du dinosaure déchaîné, c'est qu'il risque de se défendre de toutes ces forces pour parvenir à revenir dans le combat. Quand il est déchaîné, votre dinosaure clignotera de manière intense, et son message de fou furieux apparaîtra sous son nom. Voici une liste de tous les messages de dinosaures fous furieux et leur réactions:

Personnage / Message / Réaction

Armado	**Samadhi**	Exécute Bed-O-Nails
Blizzard	**Zen**	Lève sa main, les muscles tendus de rage
Chaos	**Délirant**	Émet un rot monstrueux et dégoûtant
Diablo	**Bouillonnant**	Pousse un hurlement monstrueux et lance un regard de feu
Sauron	**Se déchaînant**	Pousse un cri de rage à crever les tympans
Talon	**Fou furieux**	Devient fou, animé par une folie furieuse
Vertigo	**Enragé**	Se tourne et siffle comme un cobra

MEILLEURS SCORES

Si vous êtes suffisamment bon pour réaliser l'un des dix meilleurs scores, l'Écran des Meilleurs Scores apparaîtra. Appuyez sur la Gauche, sur la Droite, vers le Haut ou vers le Bas sur le pavé directionnel pour faire défiler les lettres disponibles, puis appuyez sur un bouton pour choisir la lettre. Lorsque vous avez sélectionné votre troisième lettre (ou 18 lettres si vous avez obtenu le meilleur score), sélectionnez End pour sauvegarder votre choix.

Nous vous remercions d'avoir choisi l'un de nos produits.

Afin de bénéficier de notre service après-vente, merci de nous retourner la carte de garantie ci-jointe.

Ce produit a été testé sur la plupart des micro-ordinateurs existant actuellement en France. Si toutefois vous rencontrez des problèmes de fonctionnement, vous pouvez nous contacter au (1) 43 12 31 02 de 10h00 à 12h30 et de 14h00 à 18h00, du lundi au vendredi. Un technicien sera à votre disposition pour répondre à toutes vos questions.

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE WIE

Garantie

Warner Interactive Entertainment Ltd. garantit à l'acheteur de ce logiciel informatique que le support de celui-ci est sans défaut, ni dans le matériau ni dans sa fabrication, sous conditions normales d'utilisation, pendant une période de 90 jours suivant la date d'achat ("période de garantie"). Pendant la période de garantie, les supports défectueux seront remplacés gratuitement sur présentation d'une preuve d'achat datée, en renvoyant le produit au détaillant qui l'a vendu .

Cette garantie s'ajoute à vos droits légaux sans les modifier.

Cette garantie ne s'applique ni aux programmes logiciels en soi qui sont fournis "dans l'état", ni aux supports qui pourraient avoir été mal utilisés, endommagés, altérés, ou ayant subi une usure excessive.

Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie oufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familiemitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstöringen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Artz, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzi.

Warnung an Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädiggung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der athodenstrahlröhre einbrennen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

INHALT

Starten des Spiels 30
Handhabung der Sega-Saturn-CD 30
Primal Rage - Die Geschichte 30
Steuerung 31
Steuerungsübersicht 31
Hauptmenü 32
Spieloptionen 33
Dino-Wahl 35
Rage 35
Herrschaft über Urth 36
Auftanken 37
Dinobeschreibungen und -bewegungen 37
Höchstpunktzahlen 41
Garantie 41
Mitarbeiterverzeichnis 70

STARTEN DES SPIELS

1. Vergewissere Dich, daß Dein Gerät ausgeschaltet ist und sich keine CD in Deinem Sega-Saturn-System befindet.
2. Öffne die Lade und lege die Primal Rage-CD in das Sega-Saturn-System ein. Schließe die Lade, und schalte das System Ein.

Handhabung Ihrer Sega Saturn CD-ROM

- Die Sega Saturn CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Sega Saturn-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst und der Sega Saturn CD-ROM eine Erholung zu gönnen.

PRIMAL RAGE

Vor Äonen, noch bevor Menschen den Planeten bewohnten, gab es Rage. Das Leben auf der Erde war komplex. Es bedurfte eines Gleichgewichts zwischen der Notwendigkeit, das eigene Leben zu schützen, und der Notwendigkeit, sich von der Lebensenergie der anderen zu ernähren. Mit der Evolution dieser Instinkte entwickelten sich auch die Götter.

Diese Götter verkörperten den Geist von Hunger und Überleben, Leben und Tod, Wahnsinn und Verfall und vor allem Gut und Böse. Sie nahmen die Form an, die ihren Bedürfnissen am besten entsprach, und kämpften zahllose Gefechte an den Urgrenzen der Erde. Während sich das Leben auf der Erde langsam vermehrte, wurden die Auseinandersetzungen der Götter immer ernster. Bis es sich bis in alle Winkel der Erde ausgebreitet hatte, erschütterten die fieberhaften Kämpfe der Götter Himmel und Erde. Die Dinosaurier waren die dominierenden Tiere auf dem Land, und riesige Wälder bedeckten nahezu allen verfügbaren Raum. Neue Lebensformen entwickelten sich immer rascher, und es bildeten sich Zivilisationen.

Dann geriet das unsichere Gleichgewicht aus den Fugen. Balsafas, der große Zauberer aus einer parallelen Dimension, erkannte, daß die Erde bald eine Gefahr für den Rest der Galaxie darstellen würde. Um die Bedrohung abzuwenden, wollte er das Gleichgewicht zwischen den Göttern zerstören. Da er nicht die Macht hatte, einen Gott direkt zu töten, verbannte er statt dessen einen von ihnen in ein isoliertes Felsengrab auf dem Mond. Das führte zu einer sofortigen Störung des Kräftegleichgewichts und anschließend zu einer Riesenexplosion, die die Erde mit einer enormen Wolke aus vulkanischem Staub bedeckte. Ein Großteil des Lebens auf dem Planeten starb aus, und die überlebenden Götter gingen in einen winterschlafähnlichen Zustand über.

Jetzt, Millionen Jahre später, kollidiert ein Meteor mit der Erde. Sein zerstörerischer Zorn organisiert den Planeten neu und zerstört die Städte. Die Menschen überleben, aber die Technologie wird ausgelöscht. Der Zorn der Verheerungen ist so stark, daß die gefangenen Götter aufwachen. Sie müssen

nun lernen, daß die Erde, wie sie sie kannten, nicht mehr existiert. Sie ist jetzt die neue Urth. Die Götter sind wach, und sie sind in Rage. Jetzt ist es Zeit für Primal Rage!

STEUERUNG

Dieses Handbuch bezieht sich auf die folgenden Steuerungen:

Taste C: Optionen auswählen

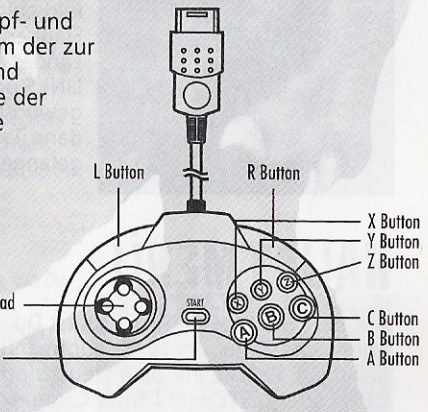
Taste B: Zu Menüs zurückkehren

STEUERUNGSÜBERSICHT

In diesem Handbuch erscheinen Kampf- und Spezialbewegungen der Dinos in Form der zur Ausführung erforderlichen Tasten- und Steuerblockkombinationen. Mit Hilfe der folgenden Übersicht kannst Du Deine Steuertechnik verbessern.

6-Tasten-Controller:

Taste X = Hoch und schnell (1)
Taste Y = Hoch und stark (2)
Taste Z = Hoch und Volle Kraft 1+2
Taste A = Tief und schnell (3)
Taste B = Tief und stark (4)
Taste C = Tief und Volle Kraft 3+4
START-Taste = Pause



Tasten für Abkürzungen

Die Tasten Z und C verbinden zwei Tasten in einer. Bei bestimmten Bewegungen kannst Du eine oder beide Tasten drücken, um die Anzahl der Tasten zu verringern, die Du für diese Bewegung brauchst.

Bewegungen des Steuerblocks

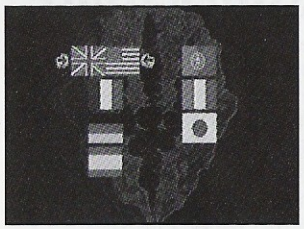
U = Steuerblock nach UNTEN
O = Steuerblock nach OBEN
V = Steuerblock Vor (zum Gegner hin)
Z = Steuerblock Zurück (vom Gegner weg)
Beispiel: Tasten 1+3 gedrückt halten und V/Z auf dem Steuerblock = Tasten 1+3 gleichzeitig drücken und Steuerblock erst zum Gegner hin und dann vom Gegner weg.

Anmerkung: *Die Steuerungen Vor und Zurück sind eigentlich Bewegungen nach Links und Rechts, je nachdem, auf welcher Seite des Gegners Du Dich befindest.*

Kraftbewegungen

Schnelle Angriffe richten weniger Schaden an als die langsameren starken Angriffe. Um eine Kraftbewegung auszuführen, drücke die Knöpfe für Hohen und Tiefen Schnellen oder Starken Angriff gleichzeitig.

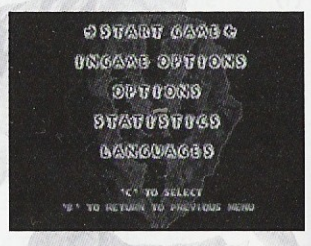
SPRACHE WÄHLEN



Nach der Einführungssequenz erscheint der Bildschirm zur Auswahl der Sprache. Er zeigt Flaggen, die den Sprachen des jeweiligen Landes entsprechen. Drücke OBEN, UNTEN, LINKS oder RECHTS, um die Pfeile neben die gewünschte Flagge zu bewegen, und drücke dann Taste C, um zum Hauptmenü zu gelangen.

HAUPTMENÜ

Auf dem Hauptbildschirm drückst Du irgendeine Taste, um zum Hauptmenü zu gelangen. Drücke auf dem Steuerblock OBEN oder UNTEN und Taste C, um eine der folgenden beiden Optionen zu wählen:



START

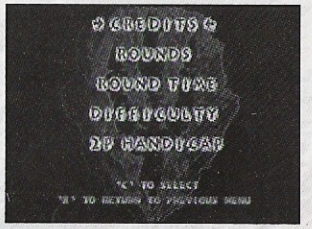
Wenn Du diese Option wählst, gelangst Du zum Startmenü mit den folgenden Optionen:

- **Arcade-Modus -** Dies ist die Standardeinstellung des Spiels. Wie in der Arcade-Version wählen die Spieler hier ihre Dinos und unterwerfen Länder, um die Herrschaft über Urth zu erlangen. Ein oder zwei Spieler können einen der sieben zur Verfügung stehenden Dinosaurier für den Kampf um die Vorherrschaft auf Urth wählen. Einzelspieler treten gegen jeden der sieben Dinosaurier auf deren jeweiligem Territorium an. Bei zwei Spielern werden beide um die Herrschaft über Urth kämpfen, bis einer alle Länder erobert hat.
  Anmerkung: *Im Arcade-Modus kann Spieler 2 jederzeit eingreifen. Spieler 2 kann irgendeine Taste drücken, um ein Spiel mit einem Spieler zu unterbrechen und eines mit zwei Spielern zu beginnen.*
- **Ein-Spieler-Trainingsmodus -** Hier können die verschiedenen markerschütternden Kampfbewegungen und Angriffstechniken der Dinosaurier geübt werden. Zunächst mußt Du Dir auf dem Dino-Auswahlbildschirm (siehe Dino-Wahl) einen der sieben Dinosaurier und einen Gegner fürs Training aussuchen.
- **Zwei-Spieler-Modus -** Mit dieser Option gelangst Du direkt in den Zwei-Spieler-Modus. Zwei Spieler wählen Dinos aus (siehe Dino-Wahl) und kämpfen um die Herrschaft über Urth, bis ein Spieler alle Länder erobert hat.
- **Tauziehen -** Fühlst Du Dich stark? Dann kann's ja losgehen! Mit dieser Option gelangst Du zum Dino-Auswahlbildschirm (siehe Dino-Wahl), wo Dein Mitspieler und Du Dinos aussuchen. Auf dem Spielbildschirm erscheint eine Lebenssäule. Das Ziel des Spiels ist es, so lange zu kämpfen, bis Dein Dino die gesamte Lebenssäule ausgefüllt hat. Im Verlauf des Kampfs ändert sich die Anzeige der Lebenssäule immer wieder, wie beim richtigen Tauziehen.

- **Ausdauer -** Auch für diese Option mußt Du bis in die Fingerspitzen vor Kraft strotzen. Auf dem Dino-Auswahlbildschirm (siehe Dino-Wahl) stellst Du Dein Team aus vier Dinos zusammen. Dein Gegner wählt ebenfalls vier Dinos. Ihr kämpft, bis ein Spieler alle Dinos verloren hat. Die Lebenssäule wird nicht wieder aufgefüllt, wenn Deine Dinos gewinnen und den nächsten Gegner angehen.

Spieloptionen

Diese Option bringt Dich zum Optionsbildschirm, wo Du Dein Spiel individuell gestalten kannst. Auf dem Optionsbildschirm bewegst Du die Pfeile mit Hilfe der Tasten des Steuerblocks OBEN oder UNTEN neben die Option, die Du ändern möchtest. Mit Taste C kannst Du eine Option auswählen. Folgende stehen zur Verfügung:

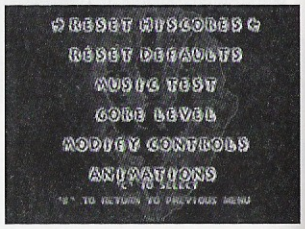


- **Credits** - Hier kannst Du die Zahl der Credits für Dein Spiel festlegen. Du kannst zwischen 1 und 10 wählen. Drücke den Steuerblock OBEN und UNTEN, um Änderungen vorzunehmen. Wenn Du Primal Rage schon gut beherrschst, kannst Du Dir durch die Wahl eines niedrigeren Werts eine neue Herausforderung stellen.
- **Rundenzahl** - Hier wählst Du die Anzahl der Runden, während der Du Deinen Gegner bekämpfen mußt, bevor der Sieger ermittelt werden kann. Drücke den Steuerblock OBEN und UNTEN, um Änderungen vorzunehmen. Du wählst aus 7 (bestes Ergebnis nach sieben Runden), 5 (für die besten drei), 3 (für die besten zwei) und 1 für einen Sieg des absoluten Champions. Die Standardeinstellung ist 3. Wenn beide Spieler gleich viele Runden gewonnen haben und die letzte Runde unentschieden endet, endet das Spiel mit einem Sudden Death. Wenn auch diese Runde unentschieden ausgeht, verlieren beide Spieler den Kampf.
- **Rundenzeit** - Der Sieger wird innerhalb einer festgelegten Zeit ermittelt. Du kannst die Rundenzeit einstellen, um Deinen Gegner zu einer schnellen Entscheidung herauszufordern. Drücke den Steuerblock OBEN oder UNTEN, um Änderungen vorzunehmen. Die Optionen können in 5-Sekunden-Schritten von 30 bis 80 Sekunden gewählt werden. Die Standardeinstellung ist 55 Sekunden. Du kannst auch XX für eine unbegrenzte Rundenzeit wählen. Wenn Du Deine Kampffähigkeiten verbesserst und schneller gewinnst, kannst Du das Spiel spannender gestalten, indem Du die Rundenzeit verkürzt.
- **Schwierigkeit** - Du kannst den Schwierigkeitsgrad des Spiels von 1 (am leichtesten) bis 16 (am schwierigsten) einstellen. Die Standardeinstellung ist 10. Drücke den Steuerblock OBEN oder UNTEN, um Änderungen vorzunehmen. Wenn Du Deine Kampffähigkeiten verbesserst, kannst Du einen höheren Wert einstellen.
- **2-Spieler-Handicap** - Diese Option erlaubt Dir, ein von Dir gewünschtes Handicap festzulegen. Die Standardeinstellung ist 100%. Du kannst es auf einen Wert zwischen 50-150% einstellen. Sinn dieser Option ist es, Anfängern einen höheren Schadenswert als einem erfahrenen Gegner zu geben. Erfahrene Spieler sollten also einen niedrigen Schadenswert wählen, Anfänger einen hohen. Drücke OBEN oder UNTEN auf dem Steuerblock, um den Prozentwert für jeden Spieler einzustellen. Wenn Du die Änderungen vornimmst, erscheint die Stärke Deines Dinos unterhalb der Prozentwerte.

Optionen

Im Optionsmenü stehen sechs Optionen zur Einstellung des Spiels zur Verfügung. Drücke Taste C, um zwischen folgenden Optionen zu wählen:

- **Neueinstellung der Höchstpunktzahlen**
  Wenn Du diese Option wählst, wird die Höchstpunktzahlentabelle neu erstellt.
- **Standardeinstellungen** - Du kannst jederzeit diese Option wählen, um zu den Standardeinstellungen für alle Optionen zurückzukehren.



- **Musiktest** - Wähle diese Option, um die Primal Rage-Musik hören. Mit dem Steuerblock OBEN oder UNTEN gehst Du durch die Liste der numerierten Stücke. Jedes Stück ist zu hören, wenn seine Nummer erscheint.
- **Gruselstufe** - Wähle mit dem Steuerblock OBEN oder UNTEN EIN oder AUS. (Standardeinstellung ist EIN.) Wenn Du Gruselstufe AUS wählst, gibt es kein Blut, keine Toten, und Du kannst die Gläubigen nicht fressen. Dies gilt auch für die Auftankrunde vor dem letzten Kampf im Ein-Spieler-Modus. Statt dessen erhältst Du einen automatischen Auftankwert von 50% für den letzten Kampf.

- **Steuerung einstellen** - Wenn Du diese Option wählst, erscheint eine Grafik der Sega-Saturn-Tastenkonfiguration. Mit dem Steuerblock RECHTS oder LINKS kannst Du Änderungen vornehmen (Die Standardeinstellung findest Du im Abschnitt Steuerungsübersicht) Die neue Konfiguration wird angezeigt. Spieler 2 kann hier auch Änderungen vornehmen. Wenn Du die gewünschte Einstellung gewählt hast, kehrst Du mit der Taste C zum vorherigen Menü zurück.
- **Animationen** Wähle mit dem Steuerblock OBEN oder UNTEN zwischen "Ja", um die Animationen eingeschaltet zu lassen, oder wähle "Nein", um sie auszuschalten. Die Standardeinstellung ist "Ja".

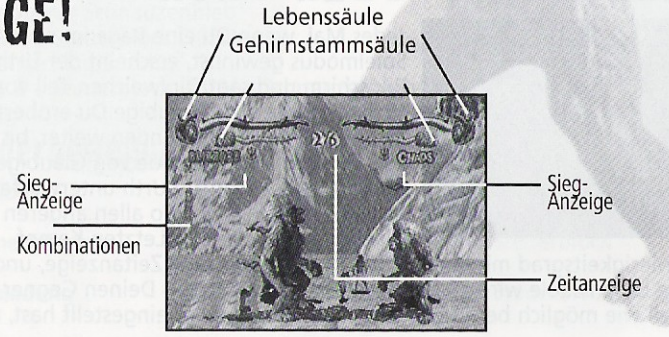
Sprachen

Mit dieser Option kannst Du die Sprache für das Spiel ändern (siehe Sprachauswahl).

Dino-Wahl

Nach der Wahl des Spielmodus und der Einstellungen mußt Du Deinen Helden auswählen. Mit den Steuerblock-Tasten OBEN, UNTEN, LINKS oder RECHTS markierst Du Deinen Dino. Hast Du danach mit Taste C Deine Wahl getroffen, erscheint der Dino-Spielbeginnbildschirm. Nun kann es losgehen mit Primal Rage!

RAGE!



Nachdem alle Vorbereitungen getroffen sind, kannst Du endlich loswüten. Auf dem Hauptbildschirm von Primal Rage erscheint der Name jedes Dinos, eine rote Lebenssäule, eine gelbe Gehirnstammsäule und eine Zeitanzeige. Verschiedene andere Funktionen tauchen im Lauf jeder Rage auf dem Bildschirm auf. Lies folgende Informationen, um Dich mit Primal Rage vertraut zu machen:

- **Lebenssäule** -Die rote Lebenssäule wird hinter dem Namen Deines Dinos in der oberen linken oder rechten Ecke des Bildschirms gezeigt. Sie nimmt ab, wenn Du Schaden nimmst. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Säule eines Dinos auf Null gesunken ist.

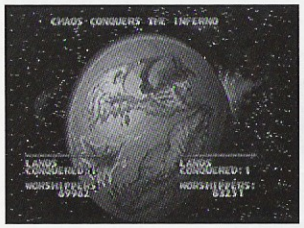
- **Gehirnstammsäule** - Diese gelbe Säule befindet sich unter der Lebenssäule und gibt die Gehirnstärke Deines Dinos an. Wenn die gelbe Säule verschwunden ist, wirkt Dein Dino benommen und verwundbar - ist aber nicht geschlagen. Du kannst dieser Benommenheit entgegenwirken, indem Du den Steuerblock schnell LINKS und RECHTS drückst. Dies funktioniert auch, wenn Dein Gegner Dich mit einer der verschiedenen Bewegungen übertrumpft.

- **Zeitanzeige** - Du kannst Deiner Rage verschiedene Zeiten zumessen (Siehe Rundenzeit). Jeder Kampf läuft nach Zeit. Wenn die Zeitanzeige bei 10 Sekunden anlangt, beginnt der akustische Countdown. Das ist Deine Warnung, daß der Kampf fast zu Ende ist. Wenn die Zeit ausläuft, bevor ein Dino geschlagen ist, heben beide Dinos von der Erde ab. Der Dino mit der höheren Lebenssäule gewinnt.

- **Sieg-Icon** - Jedesmal, wenn Du einen Kampf gewinnst, erscheint ein Icon auf der Seite des Gewinners unter der Zeitanzeige. Entsprechend der von Dir gewählten Rundenzahl (siehe Rundenzahl) muß der Gewinner eines Kampfes 1, 2, 3 oder 4 Icons einsammeln.

- **Kombinationen** - Während jeder Rage können die Dinos ihren Gegnern mit Schlagkombinationen schwereren Schaden zufügen. Mit je mehr Hitkombinationen Du triffst, desto schwerer ist der von Dir verursachte Schaden. Wenn Du eine gute Schlagkombination zusammengestellt hast, erscheint sie auf Deiner Bildschirmseite (Linke Seite für Spieler 1, rechte Seite für Spieler 2).

HERRSCHAFT ÜBER URTH



Jedes Mal, wenn Du eine Rage im normalen Spielmodus gewinnst, erscheint der Urth-Bildschirm und sagt Dir, welchen Teil von Urth und wie viele Gläubige Du erobert hast. Gewinne Deine Runden weiter, bis Du alle Gebiete und Tausende von Gläubigen erobert hast. Wenn Du Urth unterworfen hast, stellt sich Dein Dino allen anderen Dinos nacheinander im Letzten Kampf (Schwierigkeitsgrad mindestens 10). Es gibt hier keine Zeitanzeige, und Deine Lebenssäule wird nicht aufgefüllt. Du mußt also Deinen Gegner so schnell wie möglich beseitigen. Wenn Du das Spiel so eingestellt hast, daß

Continues möglich sind (siehe Credits), kannst Du es auch fortsetzen, wenn Dein Dino geschlagen ist.

AUFTANKEN

Im Ein-Spieler-Modus müssen bei einer Einstellung des Schwierigkeitsgrades auf mindestens 10 und eingeschalteter Gruselstufe (Siehe Game Gore) ihre Dinos vor dem letzten Kampf aufgetankt werden. Dieser Vorgang erfolgt erst, wenn Du alle anderen Dinosaurier besiegt hast. Zum Auftanken mußt Du innerhalb von 20 Sekunden so viele Gläubige wie möglich fressen.

DINOBESCHREIBUNGEN UND -BEWEGUNGEN

Lies die folgenden Beschreibungen, um Dich mit jedem der Dinosaurier in Primal Rage vertraut zu machen. Die Steuerknöpfe für jeden Dino erscheinen als Zahlen. 1 bis 4 beziehen sich auf die Knöpfe Deines Controllers. (Eine Liste der Beschreibungen der Tasten und des Steuerblocks findest Du unter Steuerungsübersicht).

Jede Bewegung der Dinos ist numeriert. Wenn Du Deinen Controller einstellst (siehe Steuerung einstellen), legst Du die Spezialbewegungen mit Hilfe dieser Kennzahlen ein.

Armadon

Seit über einer Million Jahren lebt Armadon in seiner Höhle unter der Erdkruste in telepathischer Verbindung mit der Biomasse. Die Verheerungen und Kämpfe um die Herrschaft über den sich verändernden Planeten quälen ihn. Er hat sich erhoben, um die Sache ein für allemal zu regeln.

Grundbewegungen:

TASTE 1 = Schnauzenhieb
TASTE 2 = Oberer Schnauzenhieb
TASTE 3 = Kurzer Schwanzschlag
TASTE 4 = Langer Schwanzschlag
TASTE 3 + Steuerblock UNTEN = Überkopf-Schwanzschlag
TASTE 2 + Steuerblock UNTEN = Tiefer oberer Schnauzenhieb
TASTE 4 + Steuerblock OBEN = Schwanzschlag-Sprung
TASTE 2 + Steuerblock OBEN = Schnauzenhieb-Sprung

Sonderbewegungen:

Nagelbett	Tasten 2+3 gedrückt halten und Steuerblock U/O drücken
Eiserne Jungfrau	Tasten 2+3 gedrückt halten und Steuerblock Z/O/V drücken
Megaladung	Tasten 1+3 gedrückt halten und Steuerblock Z/U/V drücken

Blizzard

Blizzard ist ein edler Gott, die Essenz des Tiergeistes. Jahrtausendelang im Herzen eines riesigen Gletschers im Himalaya eingefroren, wurde Blizzard erlöst, als die Erde mit dem Großen Meteor zusammentraf. Er lebte hoch in den Bergen und kam nur herab, wenn er bedroht wurde. Mit seiner Tiereskraft und uralten Weisheit ist er nahezu unaufhaltbar.

Grundbewegungen:

TASTE 1 = Rechter Stoß
TASTE 2 = Linker Stoß
TASTE 3 = Niedriger linker Stoß
TASTE 4 = Linkshaken aufwärts
TASTE 4 + Steuerblock UNTEN = Beintiefschlag
TASTE 1 + Steuerblock OBEN = Fliegender Ellbogen
TASTE 4 + Steuerblock OBEN = Fliegender Kick

Sonderbewegungen:

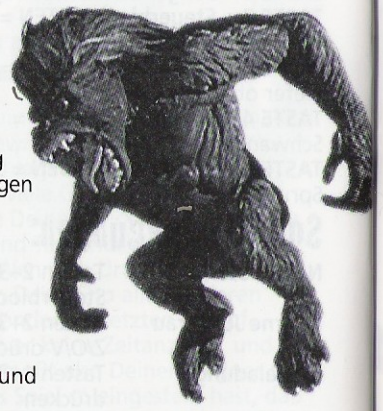
Mega-Schlag Tasten 1 + 3 gedrückt halten und Steuerblock Z/V drücken
Eisatem Tasten 1+2+4 gedrückt halten und Steuerblock Z/V drücken
Luftwurf Tasten 2+3 gedrückt halten (in direkter Nähe)

Chaos

Chaos, der mächtigste Medizinmann auf dem ersten Kontinent, wollte die Evolution der Menschheit kontrollieren. Während seiner Suche nach der Macht verhängte er einen starken Zauber, der leider nicht die erhoffte Wirkung hatte und ihn in ein schreckliches Untier verwandelte. Er war deshalb gezwungen, sich über Zeitalter hinweg im eigenen Dreck zu wälzen. Während der Verheerungen flehte Chaos Throshti, den Gott von Carrion, um Erlösung an. Um seine Größe wiederzuerlangen, muß er alle seine Gegner vernichten. Wenn seine Aufgabe erfüllt ist, wird Chaos die Kontrolle über sein Leben wiedererlangen und seinen Stamm zu Ruhm und Ehre führen.

Grundbewegungen:

Taste 1 = Linker Stoß
Taste 2 = Rechter Kreuzschlag
Taste 3 = Niedriger Stoß
Taste 4 = Kopfnuß rechts
Taste 4 + Steuerblock UNTEN = Beintiefschlag
Taste 1 + Steuerblock OBEN = Fliegender Ellbogen
Taste 4 + Steuerblock OBEN = Fliegender Kick



Sonderbewegungen:

Greifwurf Tasten 2 + 4 gedrückt halten und Steuerblock V/Z
Kraftwürger (schnell) Tasten 1+4 gedrückt halten und Steuerblock O/V
Bodenstampfer Tasten 2+3 gedrückt halten und Steuerblock Z/ZO/ZU

Diablo

Diablo ist das Böse in Person. Er wurde aus einem glühendheißen Gefängnis tief in der Erde entlassen, in das er aufgrund der Schmerzen und Qualen der großen Verheerungen gelangte. Gelingt es ihm, den Planeten zu erobern, ist sein einziges Ziel, ihn endloser Folter zu unterwerfen. Wenn sein letzter Gegner niedergerungen ist, wird er den ganzen Planeten verbrennen und nur die Grausamen und Gemeinen am Leben lassen.

Grundbewegungen:

Taste 1 = Gerader Biß
Taste 2 = Schneller Stoßbiß
Taste 3 = Rechter Beinreißer
Taste 4 = Schwanzschlag
Taste 1 + Steuerblock UNTEN = Tiefer Biß
Taste 4 + Steuerblock UNTEN = Tiefer Schwanzschlag
Taste 2 + Steuerblock OBEN = Sprungangriff mit Biß
Taste 4 + Steuerblock OBEN = Kick im Sprung

Sonderbewegungen:

Fackel Tasten 1 + 2 gedrückt halten und Steuerblock O/V
Heißer Fuß Tasten 2+4 und Steuerblock VO/UZ
Infernoblitz Tasten 2+3+4 und Steuerblock OBEN

Sauron

Sauron ist der Hungergott. Als er durch die Katastrophe aus seinem mehrere Zeitalter dauernden Schlaf erwachte, merkte er bald, daß er Menschenfleisch verschlingen mußte, um unsterblich zu bleiben. Die hungrigen Horden der Menschheit verehrten ihn, aber lebten zugleich in Angst vor ihm. Da viele Menschen Zuflucht bei anderen Herrschern des Planeten suchten, hat Sauron keine Wahl. Er muß die anderen vernichten und sich an ihren Anhängern gütlich halten.

Grundbewegungen:

Taste 1 = Gerader Biß
Taste 2 = Beißangriff
Taste 3 = Rechter Beinreißer
Taste 4 = Schwanzschlag
Taste 2 + Steuerblock UNTEN = Hoher Kopfbiß
Taste 4 + Steuerblock UNTEN = Tiefer Schwanzschlag
Taste 2 + Steuerblock OBEN = Sprungangriff mit Biß
Taste 4 + Steuerblock OBEN = Kick im Sprung

Sonderbewegungen:

Urschrei (Primal Scream) Tasten 1+3 und Steuerblock U/O
Erdbebenstampfen Tasten 1+2+4 gedrückt halten und Steuerblock O/U drücken
Schädelbrecher Tasten 1+4 und Steuerblock U/O

Talon

Talon war für die Dauer von Zeitaltern der große Häuptling des Raptor-Clans auf einer versteckten Insel im Südpazifik. Als der Große Meteor die Kontinente veränderte, kam Talons Insel mit dem Festland in Berührung. Um die Sicherheit seiner Frauen und Kinder zu wahren, zog Talon aus, um alle seinem Clan drohenden Gefahren zu beseitigen. Talon lebt gerne im Luxus, hält Menschen wie Vieh und jagt sie zum Vergnügen.

Grundbewegungen:

Taste 1 = Linker Reißer
Taste 2 = Biß nach oben
Taste 3 = Reißtritt
Taste 4 = Rundum-Reißtritt
Taste 3 + Steuerblock UNTEN = Gleitender Undercut-Schmetterschlag
Taste 4 + Steuerblock OBEN = Sprung-Schmetterkick
Taste 2 + Steuerblock OBEN = Schmettersprung-Angriff

Sonderbewegungen:

Schädelschmetterer Tasten 2 + 3 gedrückt halten und Steuerblock Z/O/V drücken
Sprung und Überschlag Tasten 2 + 3 gedrückt halten und Steuerblock V/U/UV drücken
Wahnsinnswut Tasten 1 + 4 gedrückt halten und Steuerblock U/V drücken

Vertigo

Vor langer Zeit erschien eine Zauberin namens Vertigo aus einer anderen Dimension. Nach einem großen Magiekampf während der Mesozoischen Kriege wurde Vertigo von ihrem Erzfeind Balsafas auf den Mond verbannt. Der Meteoriteneinschlag schwächte die Schilde, so daß Vertigo zurückkehren und den Planeten erneut ihrer Herrschaft unterwerfen konnte. Zur Feier ihres Sieges plant sie die Versklavung der Menschen, die ihr einen verrückten Palast über mehrere Dimensionen errichten sollen.

Grundbewegungen

Taste 1 = Beißstoß
Taste 2 = Beißangriff
Taste 3 = Schwanzschlag
Taste 4 = Kraftschwanzschlag
Taste 1 + Steuerblock UNTEN = Tiefer Beißstoß
Taste 2 + Steuerblock UNTEN = Tiefer Beißangriff
Taste 3 + Steuerblock OBEN = Sprung-Schwanzschlag
Taste 4 + Steuerblock OBEN = Sprung-Kraftschwanzschlag

Sonderbewegungen

Voodoozauber Tasten 2+3 gedrückt halten und Steuerblock Z/Z drücken
Giftspucke Tasten 2+4 gedrückt halten und Steuerblock V/V drücken
Teleport Tasten 2+4 gedrückt halten und Steuerblock U/U drücken

Zum Berserker werden?

In der Hitze des Gefechts können Deine Dinos einen Punkt erreichen, an dem sie durchdrehen, wenn sie besonders schlimm zusammengeschlagen werden. Wenn Du viele Kombinationen und peinliche Niederlagen einstecken mußtest, wird Dein Dino zum Berserker. Das einzig Gute am Berserker-Modus ist der zusätzliche Schaden, den Dein Dino anrichtet, wenn er versucht, wieder in den Kampf einzusteigen. Im Berserker-Modus blinkt Dein Dino hell auf, und unter seinem Namen erscheint die entsprechende Mitteilung. Hier eine Liste der Berserker-Mitteilung jedes einzelnen Dinos und seine jeweilige Reaktion:

Dino / Berserker-Mitteilung / Reaktion

Armadon	**Samadhi**	Setzt sein Nagelbett ein
Blizzard	**Zen**	Hebt die Hand, die Muskeln wogen vor Wut
Chaos	**Insane**	Läßt einen lauten, widerlichen Rülpser los
Diablo	**Steamed**	Brüllt laut mit feurigen Augen
Sauron	**Rampaging**	Ein ohrenbetäubender Urschrei füllt den Raum
Talon	**Berserk**	Dreht durch und hat eine Riesenwut
Vertigo	**Rabid**	Dreht den Rücken zu und zischt wie eine Kobra

Höchstpunktzahlen

Wenn Du gut genug bist, die zehn höchsten Punktzahlen zu erreichen, erscheint der High Score Bildscherm. Scrolle mit dem Steuerblock LINKS, RECHTS, OBEN oder UNTEN durch die Buchstabenliste, und triff dann mit einer beliebigen Taste Deine Wahl. Wenn Du Deinen dritten Buchstaben gewählt hast (oder 18 Buchstaben, wenn Du die meisten Punkte hast), wähle End, um den Eintrag zu sichern.

TECHNISCHE HILFE UND KUNDENSERVICE

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Kein Problem - unsere Hotline-Mitarbeiter helfen Ihnen gerne weiter. Tips und Tricks sowie alle weiteren Informationen zu unseren Produkten erhalten Sie ebenfalls zu den angegebenen Zeiten unter folgender Telefonnummer:

Dienstags, mittwochs und donnerstags zwischen 15.00 und 18.00 Uhr, Tel. 040-278 55 306

Sie können uns auch gerne schreiben: Warner Interactive Entertainment Germany GmbH, Kundenservice, Lachnerstraße, 2 22083 Hamburg

Gewährleistungsinformation von WIE

Garantie

Warner Interactive Entertainment Ltd. garantiert dem Käufer dieses Softwareproduktes, daß die Datenträger, auf denen die Softwareprogramme gespeichert sind, bei normaler Verwendung über einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem ursprünglichen Kaufdatum (Garantiezeitraum) in bezug auf das Material und die Verarbeitung fehlerfrei sind. Während des Garantiezeitraumes werden defekte Datenträger kostenlos ersetzt, wenn das vollständige Produkt an den Händler, bei dem es ursprünglich gekauft wurde, mit Nachweis des Kaufdatums zurückgegeben wird.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu den gesetzlichen Verbraucherschutzbestimmungen.

Die Garantie gilt nicht für die Softwareprogramme als solche. Sie gilt ebenfalls nicht für Datenträger, die fehlerhaft verwendet, verfälscht oder beschädigt wurden oder übermäßigem Verschleiß ausgesetzt waren.

Advertencia acerca de la epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video permitir que sus hijos lo utilicen. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces detellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez sintomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se hava expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes dejugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan algguno de los siguientes sintomas: mareos, visón borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección

Los fotogramas o imágenes podrian causar daño permanente en el tubo e imagen o marcar el luminóforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repedito o prolongado de juegos de video en televisiones de proyección de pantalla grande.

INDICE

Cómo empezar 44
El manejo de su CD para Sega Saturn 44
Primal Rage - La historia 44
Controles generales 45
Tabla de referencia de los controles 45
El menú principal 46
Las opciones del juego 47
Seleccionar dinosaurio 49
¡Furia! 49
La conquista del planeta Urth 50
Cómo reponer fuerzas 51
Descripción y movimientos de los dinosaurios 51
Máximas puntuaciones 55
Garantía 55
Ficha técnica 70

Cómo empezar

1. Asegúrate de que tu sistema Sega Saturn está apagado (OFF), y de que no tiene dentro ningún CD.
2. Abre la unidad e inserta el CD de Primal Rage con cuidado, cierra la tapa y enciende el sistema (ON).

Manejo de su CD-ROM Sega Saturn

- La CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado, para que descanse tanto usted como el CD Sega Saturn.

PRIMAL RAGE - LA HISTORIA

Hace millones de años, antes de que los humanos habitaran el planeta, reinaba la furia. La vida en la tierra era compleja; había un equilibrio entre la necesidad de proteger la vida propia y la de alimentarse de la energía vital de los otros habitantes del planeta. A medida que estos instintos evolucionaron, también lo hicieron los dioses.

Los dioses personificaban los espíritus del Hambre y la Supervivencia, la Vida y la Muerte, la Demencia y el Deterioro, y especialmente, el Bien y el Mal. Adoptaban la forma más conveniente para sus necesidades y disputaban incontables batallas en las fronteras primordiales de la Tierra. La vida se fue multiplicando lentamente y, mientras, los dioses se hicieron más poderosos y las luchas entre ellos se recrudecieron. Cuando la vida se hubo extendido por todos los rincones de la Tierra, los cielos se estremecieron y la Tierra tembló con la febril emoción de las batallas de los dioses. Los dinosaurios eran los animales dominantes en la Tierra, y los frondosos bosques cubrían la casi totalidad del espacio disponible. Las nuevas formas de vida evolucionaron rápidamente, y surgieron las civilizaciones.

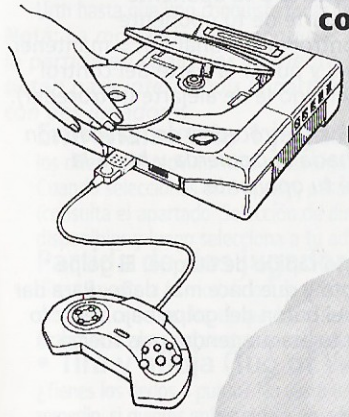
Entonces, se rompió este delicado equilibrio. Balsafás, un poderoso mago de una dimensión paralela, reconoció la amenaza que la Tierra pronto representaría para el resto de la Galaxia. Para detener esta amenaza, planeó destruir el equilibrio entre los dioses. Faltándole el poder para matar a un dios directamente, desterró a uno de ellos a una aislada tumba rocosa en mitad de la Luna, lo que inmediatamente provocó un desequilibrio en el poder, seguido de una enorme explosión que cubrió la Tierra con un gigantesco manto de polvo volcánico. La mayor parte de la vida en la Tierra pereció, y los dioses supervivientes quedaron en un estado de animación suspendida.

Ahora, millones de años después, un meteorito ha chocado contra la Tierra, y su destructora cólera reorganiza los continentes y destruye las

ciudades. Los humanos sobreviven, pero la tecnología es aniquilada. La furia del cataclismo es lo suficientemente intensa como para despertar a los dioses prisioneros, quienes, al emerger de su estado, descubren que la Tierra que ellos conocían ha desaparecido. Ahora es la nueva Urth. Los dioses están despiertos y enfurecidos. ¡Prepárate para la batalla!

CONTROLES GENERALES

En este manual, haremos alusión a los siguientes controles:

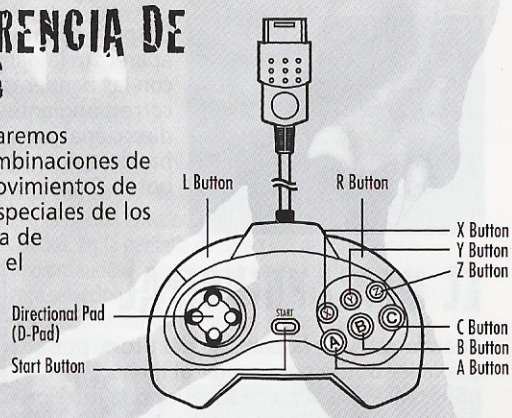


C: Selecciona opciones

B: Volver al menú anterior

TABLA DE REFERENCIA DE LOS CONTROLES

A lo largo de este manual haremos referencia a una serie de combinaciones de botones que accionan los movimientos de lucha y otros movimientos especiales de los dinosaurios. Utiliza esta tabla de referencia para perfeccionar el empleo de los botones.



Controlador de 6 botones:

Botón X: Arriba veloz (1)
Botón Y: Arriba salvaje (2)
Botón Z: Arriba potente 1+2
Botón A: Abajo veloz (3)
Botón B: Abajo salvaje (4)
Botón C: Abajo potente 3+4
Botón START: Pausa

Botones para acortar

Los botones Z y C combinan dos en uno. Al realizar ciertos movimientos, puedes pulsar uno de ellos (o los dos) para reducir el número de botones que necesitas usar para llevar a cabo dichas acciones.

Movimiento del control de dirección

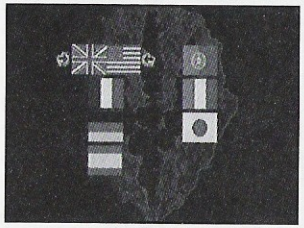
I: parte inferior del control de dirección.
S: parte superior del control de dirección.
A: (acercarse) control de dirección para acercarte a tu oponente
R: (retroceder) control de dirección para alejarte de tu oponente
Por ejemplo: mantener pulsados 1 + 3 y control direccional A/R = mantener pulsados los botones 1 y 3 al mismo tiempo, y pulsar la parte del control direccional para acercarte a tu adversario y luego la de alejarte (retroceder).

Nota: *tanto el botón A (Acercarse) como el R (Retroceder) en realidad son los botones que sirven para movimientos hacia la izquierda y hacia la derecha, dependiendo de en qué lado esté tu oponente.*

Movimientos potentes

El golpe veloz es simplemente un movimiento rápido de ataque. El golpe salvaje es un movimiento de ataque más lento y que hace más daño. Para dar un golpe potente tienes que pulsar a la vez el botón del golpe bajo veloz (o el alto) y el del golpe salvaje. De esta forma tu ataque tendrá más fuerza.

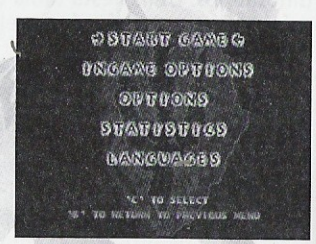
SELECCIÓN DE IDIOMA



Después de la presentación del juego, aparecerá la pantalla de selección de idioma, con las banderas de los países correspondientes. Utiliza el control direccional para mover las flechas hacia la bandera que prefieras. Después pulsa el botón C para acceder al menú principal.

EL MENÚ PRINCIPAL

Cuando estés en la pantalla del título, pulsa cualquier botón para acudir al menú principal. Pulsa la parte superior o la inferior del control direccional y luego pulsa el botón C para seleccionar una de estas dos opciones:



Empezar

Cuando selecciones esta opción, pasarás al menú de comienzo que incluye las siguientes opciones:

- **Recreativas** - Esta opción es la seleccionada por defecto. Al igual que en la versión de las máquinas recreativas, los jugadores seleccionan al dinosaurio que quieran y conquistan tierras para conseguir la dominación de Urth. Uno o dos jugadores seleccionan a uno de los siete dinosaurios disponibles para luchar por la conquista de Urth. En la modalidad para un jugador, te enfrentarás a los 7 dinosaurios restantes en sus territorios. En la modalidad para 2 jugadores, ambos lucharéis por la conquista de Urth hasta que uno conquiste todas las tierras.

Nota: *La modalidad de máquinas recreativas permite al jugador 2 unirse a la partida en cualquier momento. El jugador 2 puede pulsar cualquier botón para interrumpir la partida de un solo jugador y comenzar la partida con dos jugadores.*

Entrenamiento 1 jugador - Selecciona esta opción si quieres practicar los diferentes movimientos quebrantahuesos y las tácticas de lucha de los dinosaurios. Cuando selecciones esta opción, pasarás a la pantalla de selección de dinosaurios (consulta el apartado 'Selección de dinosaurios'). Escoge a uno de los siete dinosaurios disponibles y luego selecciona a tu adversario, que va a ser manejado por el ordenador.

Partida de dos jugadores - Selecciona esta opción para pasar directamente a la modalidad de dos jugadores. Los dos jugadores deben elegir dinosaurios (consulta el apartado 'Selección de dinosaurios') y luchar por el dominio de Urth hasta que uno conquiste todas las tierras.

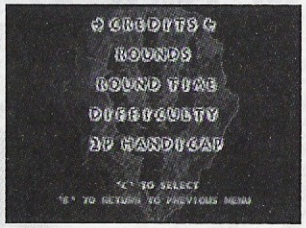
- **Tira y afloja (Tug of War)** -

¿Tienes los dedos a punto? No vas a tener más remedio, si quieres enfrentarte a un adversario de verdad. Esta opción te lleva a la pantalla de selección de dinosaurios (consulta el apartado 'Selección de dinosaurios'). Tienes que seleccionar un dinosaurio para enfrentarte a un amigo. La pantalla de juego muestra una sola barra de sangre vital. El objetivo de este tipo de partida es pelear hasta toda la barra de sangre vital de uno de los dinosaurios quede rellena. Durante el desarrollo de la pelea, la barra se moverá hacia un lado y hacia otro como si se tratara de un auténtico tira y afloja.

- **Resistencia** - Al igual que la opción anterior, esta modalidad de juego también supone una dura prueba para tus dedos. En la pantalla de selección de dinosaurios (consulta el apartado 'Selección de dinosaurios'), tienes que escoger cuatro dinosaurios que lucharán en equipo. Tu oponente seleccionará a otros cuatro. Pelearéis hasta que uno de los jugadores haya perdido todos sus dinosaurios. Las barras de sangre no se rellenarán cuando tus dinosaurios ganen a un oponente y empiecen a pelear con otro.

LAS OPCIONES DEL JUEGO

Esta opción te lleva a la pantalla de opciones, donde podrás hacer varios cambios al juego. Pulsa la parte superior o la inferior del control direccional para colocar las flechas junto a la opción que quieras alterar, luego pulsa el botón C para seleccionarla. A continuación te explicamos en qué consisten las opciones.



• **Créditos** - Esta opción te permite elegir el número de créditos del que vas a disponer, de 1 a 10. Pulsa la parte superior o la inferior del control direccional para hacer cambios. A medida que te conviertas en un experto en Primal Rage, podrás elegir cantidades menores de créditos, y jugar partidas cada vez más desafiantes.

• **Asaltos** - Puedes establecer el número de asaltos que hay que pelear antes de que se decida quién es el ganador. Pulsa la parte superior o la inferior del control direccional para hacer cambios. Selecciona 7 para una pelea en la que ganará el que mejor haya peleado a lo largo de 7 asaltos, 5 para declarar ganador al que consiga tres asaltos, 3 para que gane el que consiga dos asaltos, o 1 para una pelea a un único asalto. El nivel establecido por defecto es el 3. Si ambos jugadores tienen el mismo número de victorias y empatan en el asalto final, el resultado se decide por muerte súbita. Si la muerte súbita acaba en empate, ambos luchadores pierden la pelea.

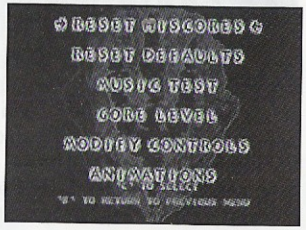
• **Duración** - Cada asalto tiene una duración fija, al cabo de la cual tiene que haber un vencedor. Tú puedes cambiar esta duración para desafiar a tu oponente a una pelea rápida. Pulsa la parte superior o la inferior del control direccional para hacer cambios. Esta duración comienza en 30 segundos y puede irse aumentando de cinco en cinco, hasta llegar a 80. La duración por defecto de un asalto es de 55 segundos. También puedes escoger XX para asaltos de duración ilimitada. A medida que adquieras experiencia y vayas consiguiendo victorias más rápidas, podrás elegir asaltos cada vez más cortos, para que la pelea resulte más dura tanto para ti como para tu oponente.

• **Dificultad** - Los niveles de dificultad van desde el 1 (el más fácil) al 16 (el más difícil). El nivel establecido por defecto es el 10. Pulsa la parte superior o la inferior del control direccional para hacer cambios. A medida que vayas adquiriendo experiencia en la pelea, podrás ajustar niveles cada vez más altos.

• **Hándicap 2J** Esta opción te permite ajustar tu aguante. Lo ajustado por defecto es 100%, pero se puede ajustar entre el 50 y el 150%. La idea es dotar a los jugadores menos experimentados de la capacidad de aguantar más, de modo que puedan enfrentarse a otro jugador más habilidoso. Los jugadores con experiencia deben ajustar un nivel de aguante bajo, y los principiantes deben elegir uno más alto. Pulsa la parte superior o la inferior del control direccional para cambiar el porcentaje de cada jugador. Al mismo tiempo que haces los cambios, la fuerza de tu dinosaurio quedará reflejada debajo de los porcentajes.

Las opciones

En este menú encontrarás seis opciones disponibles para configurar tu juego. Pulsa el botón C para efectuar elecciones dentro de las siguientes opciones (página siguiente):



• **Volver a las máximas puntuaciones** Si seleccionas esta opción, el juego reajustará la tabla de máximas puntuaciones.

• **Volver a los preajustes** - Selecciona esta opción siempre que quieras que las diferentes opciones vuelvan a su configuración por defecto.

• **Prueba de música** - Selecciona esta opción para escuchar la música que incorpora Primal Rage. Pulsa la parte superior o la inferior del control direccional para recorrer las numerosas canciones y escucharlas al mismo tiempo.

• **Modalidad sangrienta** - Pulsa la parte superior o la inferior del control direccional para seleccionar Sí o No. El derramamiento de sangre está activado por defecto. Si seleccionas No, no habrá sangre ni fatalidades, y no podrás comerte a ningún adorador. Esta opción incluye el banquete para reponer energías que tiene lugar antes de la batalla final en las partidas para un solo jugador. En vez de eso, recibirás automáticamente una recarga del 50% de tu energía total para la batalla final.

• **Modificar mandos** - Selecciona esta opción para ver gráficos del controlador con primeros planos de las configuraciones de botones de la Sega Saturn. Pulsa IZQUIERDA o DERECHA en el control direccional para hacer cambios. (Consulta el apartado de 'Referencia de controles', para las configuraciones por defecto). La nueva configuración aparecerá en pantalla. El segundo jugador también hará sus modificaciones aquí. Cuando hayas encontrado la configuración que deseas, pulsa el botón C para ver los controles y volver al menú anterior.

• **Animaciones** - Pulsa la parte superior o la inferior del control direccional para seleccionar Sí, de tal manera que las escenas animadas del juego permanezcan activadas, o selecciona NO para desactivarlas. (Están activadas por defecto).

Idioma

Selecciona esta opción para cambiar de idioma (consulta el apartado 'Selección de idioma', página 6).

SELECCIÓN DE DINOSAURIOS

Después de seleccionar el tipo de partida y ajustar las opciones como más te guste, necesitarás elegir un personaje. Utiliza el control de dirección para destacar el dinosaurio que desees, y a continuación pulsa el botón C para seleccionarlo. Al hacerlo, aparecerá momentáneamente una pantalla mostrando por parejas a los dinosaurios, ¡y comenzará la furia del combate!

¡FURIA!

Ahora que ya has realizado las etapas preliminares, ¡prepárate para el combate! La pantalla principal del combate muestra: los nombres de los dinosaurios, una barra roja de sangre vital, una barra amarilla de poder mental y un cronómetro. A lo largo de las etapas del juego, aparecerán en la pantalla otras funciones. Lee las descripciones detalladas a continuación para familiarizarte con Primal Rage:

- **Barra de sangre vital** La barra de la sangre vital aparece detrás del nombre de tu dinosaurio en la parte superior derecha de la pantalla, o en la lateral izquierda . Cada vez que te dañan, la barra disminuye. La partida terminará cuando la barra roja de uno de los dinosaurios se haya agotado.
- **Barra de poder mental** Esta barra amarilla está situada debajo del nombre del dinosaurio e indica su potencia mental. Cuando la barra amarilla se haya agotado, tu dinosaurio aparecerá aturdido y vulnerable, pero no vencido. Si pulsas rápidamente la parte izquierda y derecha del control de dirección, o si tu adversario te acorrala con uno de los diversos movimientos, saldrás del aturdimiento.
- **El cronómetro** Puedes ajustar varios tiempos (consulta el apartado Duración). Todos los asaltos están cronometrados. Cuando el cronómetro esté a diez segundos del final, oirás un "bip" que sonará hasta que se acabe el asalto: es una forma de avisarte de que la partida está a punto de finalizar. Si se te acaba el tiempo antes de que derroten a tu dinosaurio, los dos combatientes saldrán despedidos por los aires. El dinosaurio al que le quede más vida, ganará el combate.
- **Iconos de la victoria** Cada vez que ganes un asalto, aparecerá un icono en el lado del ganador, debajo del cronómetro. Dependiendo del número de asaltos que hayas elegido (consulta el apartado Asaltos), el ganador tendrá que reunir 1, 2, 3 ó 4 iconos.
- **Combinaciones de golpes** Durante cada combate, los dinosaurios pueden infligir graves daños a su adversario con múltiples combinaciones de golpes. Cuanto mayor sea el número de combinaciones de golpes que conectes, mayores serán los daños infligidos. Cuando realices una buena combinación de golpes, ésta aparecerá en verde a tu lado de la pantalla (lado izquierdo para el jugador 1 y lado derecho para el jugador 2).

LA CONQUISTA DEL PLANETA URTH

Cada vez que ganes un combate en la modalidad de juego normal, aparecerá la pantalla de Urth indicándote qué porción del mundo has conquistado y la cantidad de adoradores que has reunido. Continúa ganando asaltos furiosos, hasta que hayas conquistado todos los territorios y hayas reunido miles de adoradores. Una vez que hayas dominado Urth, tu dinosaurio se enfrentará uno por uno al resto de los dinosaurios, en el campo de la batalla final (sólo en el nivel de dificultad 10 o superior). Aquí no cuenta el tiempo, y tu barra de sangre vital no se restablecerá, de forma que tendrás que deshacerte de tu enemigo tan rápidamente como puedas. Si has establecido el juego de forma que se te permita realizar continuaciones

(consulta el apartado Créditos), podrás elegir seguir en el juego si tu dinosaurio es derrotado.

CÓMO REPONER FUERZAS

En la modalidad de 1 jugador, en el nivel de dificultad 10 o cualquier nivel superior a éste y con la opción de derramamiento de sangre activada (consulta el apartado Derramamiento de sangre), tu dinosaurio tendrá que reponer energías para la batalla final. Este proceso sólo tiene lugar después de haber derrotado al resto de los dinosaurios. Para reponer energías, tienes que comerte a tantos adoradores como puedas en 20 segundos.

LA DESCRIPCIÓN DE LOS DINOSAURIOS Y SUS MOVIMIENTOS

Lee las siguientes descripciones para familiarizarte con cada uno de los dinosaurios disponibles en Primal Rage. Las referencias a botones que se hacen en cada descripción aparecen numeradas en la lista que sigue. Los números del 1 al 4 se refieren a botones del controlador (Consulta el apartado Controles generales para ver un resumen de los botones y sus funciones).

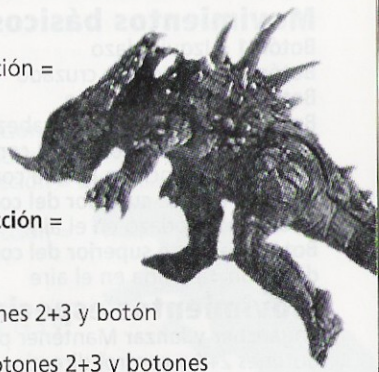
El movimiento especial de cada dinosaurio está numerado. Cuando configures tu controlador (consulta el apartado Cómo modificar los controles, pág xx) mira el número del movimiento especial para configurar los controles de los movimientos especiales.

ARMADÓN

Durante más de un millón de años, Armadón ha vivido en su cueva debajo de la corteza terrestre, unido telepáticamente con la biomasa. El cataclismo y las batallas para obtener la supremacía del planeta cambiante le han torturado, de forma que ha subido para saldar cuentas de una vez por todas.

Movimientos básicos:

Botón 1 = Ataque al hocico
Botón 2 = Ataque alto al hocico
Botón 3 = Coletazo corto
Botón 4 = Coletazo largo
Botón 3 + parte inferior del control de dirección = Coletazo por encima de la cabeza
Botón 2 + parte inferior del control de dirección = Ataque alto y profundo al hocico
Botón 4 + parte superior del control de dirección = Coletazo con salto
Botón 2 + parte superior del control de dirección = Ataque al hocico con salto

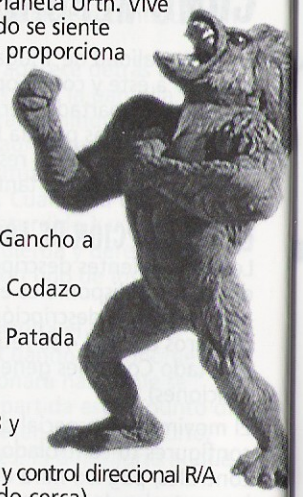


Movimientos especiales:

Cama de clavos Mantener pulsados los botones 2+3 y botón direccional I/S
Doncella de hierro Mantener pulsados los botones 2+3 y botones direccionales R/S/A
Megaembestida Mantener pulsados los botones 1+3 y botones direccionales R/I/A

BLIZZARD

Blizzard es un dios noble, la esencia del espíritu animal. Congelado durante milenios en el corazón de un inmenso glaciar en el Himalaya, Blizzard fue liberado cuando el Gran Meteorito chocó contra el Planeta Urth. Vive en lo alto de las montañas, y baja de ellas sólo cuando se siente amenazado. Con su fuerza animal y la sabiduría que proporciona la edad, resulta casi imposible de detener.



Movimientos básicos:

Botón 1 = Derechazo
Botón 2 = Izquierdazo
Botón 3 = Puñetazo bajo con la izquierda
Botón 4 = Gancho con la izquierda
Botón 4 + parte inferior del control de dirección = Gancho a la cara con la pata
Botón 1 + parte superior del control de dirección = Codazo en el aire
Botón 4 + parte superior del control de dirección = Patada en el aire

Movimientos especiales:

Megapuñetazo Mantener pulsados los botones 1+3 y control direccional R/A
Aliento congelador Mantener pulsados los botones 1+2+4 y control direccional R/A
Arrojar por los aires Mantener pulsados 2+3 (estando cerca)

CHAOS

Chaos, el mago más poderoso del primer continente, quería controlar la evolución de la humanidad. En su búsqueda del poder, lanzó un poderoso hechizo que se volvió contra él y le convirtió en una repugnante bestia, forzada a revolcarse en su propia suciedad por los siglos de los siglos. Durante el cataclismo, Chaos suplicó a Throshti, dios de Carrión, que lo liberara. Para restablecer su grandeza, debe vencer a todos sus enemigos. Cuando complete su tarea, Chaos recobrará el control sobre su vida y conducirá a su tribu hacia la grandeza.

Movimientos básicos:

Botón 1 = Izquierdazo
Botón 2 = Derechazo cruzado
Botón 3 = Puñetazo bajo
Botón 4 = Derechazo a la cabeza
Botón 4 + parte inferior del control de dirección = Gancho a la cara con la pata
Botón 1 + parte superior del control de dirección = Codazo en el aire
Botón 4 + parte superior del control de dirección = Patada en el aire

Movimientos especiales:

Enganchar y lanzar Mantener pulsados los botones 2+4 y control direccional A/R
Vómito potente (Rápido) Mantener pulsados los botones 1+4 y control direccional S/A
Temblor de tierra Mantener pulsados los botones 2+3 y control direccional R/RS/RI

DIABLO

Diablo es la maldad personificada en su forma más pura. Fue liberado de una cárcel de llamas en lo más profundo de la Tierra, a la que fue conducido por el dolor y el tormento sufrido durante el Gran Cataclismo. Cuando haya conquistado el planeta, vivirá sólo para torturarlo. Si no hay rival que se le oponga, quemará la totalidad del planeta y sólo permitirá que se salven los crueles y perversos.

Movimientos básicos:

Botón 1 = Dentellada directa
Botón 2 = Rápida dentellada punzante
Botón 3 = Rasgón de la pata derecha
Botón 4 = Coletazo
Botón 1 + parte inferior del control de dirección = Dentellada baja
Botón 4 + parte inferior del control de dirección = Coletazo bajo
Botón 2 + parte superior del control de dirección = Dentellada con salto y embestida
Botón 4 + parte superior del control de dirección = Patada con salto

Movimientos especiales:

Antorcha Mantener pulsados los botones 1+3 y control direccional S/A
Pie abrasador Mantener pulsados los botones 2+4 y control direccional RS/IA
Instante infernal Mantener pulsados los botones 2+3+4 y control direccional S

SAURÓN

Saurón es el dios del Hambre. Cuando la catástrofe lo despertó de su profundo y largo sueño, no tardó en darse cuenta de que, para conservar su inmortalidad, necesitaba devorar carne humana. Las hambrientas muchedumbres de la humanidad le adoraban, pero vivían aterrorizadas por su presencia. Muchos humanos buscaron refugio con otros gobernantes del planeta. Saurón no tiene más elección que derrotar a los otros y saciar su apetito con sus seguidores.

Movimientos básicos:

Botón 1 = Dentellada directa
Botón 2 = Dentellada con embestida
Botón 3 = Rasgón de la pata derecha
Botón 4 = Coletazo
Botón 2 + parte inferior del control de dirección = Dentellada en la cara
Botón 4 + parte inferior del control de dirección = Coletazo bajo
Botón 2 + parte superior del control de dirección = Dentellada con embestida y salto
Botón 4 + parte superior del control de dirección = Patada con salto

Movimientos especiales:

Grito primal Mantener pulsados los botones 1+3 y control direccional I/S
Patada terremoto Mantener pulsados los botones 1+2+4 y control direccional S/I
Revientacráneos Mantener pulsados los botones 1+4 y control direccional I/S

TALÓN

Durante años, Talón fue el gran jefe del clan Raptor, en una isla remota del Pacífico Sur. Cuando el Gran Meteorito reordenó los continentes, la isla de Talón entró en contacto con el continente. Queriendo asegurar la seguridad de sus mujeres e hijos, Talón intentó eliminar todos los peligros que amenazaban el bienestar de su clan. Talón prefiere vivir con lujo, manteniendo a los humanos como ganado y cazándolos por pura diversión.

Movimientos básicos:

Botón 1 = Latigazo con la izquierda
Botón 2 = Dentellada superior
Botón 3 = Patada latigazo
Botón 4 = Patada-latigazo redonda
Botón 3 + parte inferior del control de dirección = Latigazo deslizante con gancho hacia abajo
Botón 4 + parte superior del control de dirección = Latigazo con salto y patada
Botón 2 + parte superior del control de dirección = Ataque-latigazo con salto

Movimientos especiales:

Aporreacerebros Mantener pulsados los botones 2+3 y control de dirección R/S/A
Salto súbito y vuelta de campana Mantener pulsados los botones 2+3 y control de dirección A/I/IA
Furia frenética Mantener pulsados los botones 1+4 y control de dirección I/A

VÉRTIGO

Hace mucho tiempo una hechicera llamada Vértigo vino de otra dimensión. En el transcurso de una batalla mágica durante las Guerras Mesozóicas, el mago Balsafás hizo desaparecer a Vértigo enviándola a la Luna. Cuando el meteoro en el que viajaba chocó contra la superficie de la Luna, los escudos se debilitaron lo suficiente como para que Vértigo pudiera escapar y regresar a la Tierra para esclavizarla una vez más. Una vez que haya conseguido la victoria, su plan es esclavizar a los humanos y hacerles construir un palacio de locura en varias dimensiones.

Movimientos básicos:

Botón 1 = Dentellada punzante
Botón 2 = Dentellada con embestida
Botón 3 = Coletazo
Botón 4 = Coletazo seco
Botón 1 + parte inferior del control de dirección = Dentellada punzante baja
Botón 2 + parte inferior del control de dirección = Dentellada baja con embestida
Botón 3 + parte superior del control de dirección = Coletazo punzante con salto
Botón 4 + parte superior del control de dirección = Latigazo con salto

Movimientos especiales:

Hechizo vudú Mantener pulsados los botones 2+3 y control direccional R/R
Escupitajo venenoso Mantener pulsados 2+4 y control de dirección A/A
Teletransporte Mantener pulsados los botones 2+4 y control direccional I/I

¿PERDIENDO LOS ESTRIBOS?

En el fragor de la batalla, si tus dinosaurios reciben golpes sin cesar, pueden llegar a un punto límite. Cuando has encajado múltiples golpes combinados y te han dejado fuera de combate tantas veces que ya te da vergüenza, tu dinosaurio perderá los estribos. Cuando esto sucede, se dice que estás en modalidad "Berserk", y lo único bueno es que sacarás fuerzas de flaqueza para devolver los golpes. Cuando tu dinosaurio ha perdido los estribos, lanzará destellos y su mensaje de modalidad "Berserk" aparecerá bajo su nombre. He aquí los distintos mensajes Berserk y el efecto que tienen:

Personaje	Mensaje de pérdida de estribos	Recuperación
Armadon	Samadhi	Se acurruca en su Cama de clavos
Blizzard	Zen	Levanta la mano, con los músculos tensos de rabia
Chaos	Insane (Loco)	Suelta un eructo ruidoso y repugnante
Diablo	Steamed (Furioso)	Suelta un rugido y sus ojos despiden fuego
Sauron	Rampaging (Desatado)	Resuena un desgarrador grito "Primal".
Talon	Berserk (Perdiendo los estribos)	Se vuelve loco con un ataque de furia frenética.
Vertigo	Rabid (Rabioso)	Se pone de espaldas y se balancea como una cobra.

MÁXIMAS PUNTUACIONES

Si eres lo suficientemente bueno para situarte entre los diez primeros, aparecerá la pantalla de máximas puntuaciones. Utiliza el control de dirección para recorrer las letras disponibles, y luego pulsa un botón para seleccionar una letra. Cuando hayas escogido la tercera (o la decimoctava, si tienes la mejor puntuación), selecciona End para guardar tu nombre.

INFORMACION SOBRE LA GARANTIA WIE

Garantía

Warner Interactive Entertainment Ltd. garantiza al comprador original de este programa de software PlayStation, que el medio sobre el que se han grabado los programas de software no tienen ningún defecto en los materiales ni en la mano de obra, en uso normal, durante un período de 90 días después de la fecha de compra original ("Período de Garantía"). Durante el Período de Garantía, los artículos defectuosos serán reemplazados sin coste alguno si el producto original se devuelve al establecimiento de venta donde se compró en origen, con la prueba de la fecha de compra.

Esta garantía es adicional y no afecta a los derechos estatutarios.

Esta garantía no cubre los programas de software suministrados "tal cual" ni los artículos que puedan haber estado sujetos a mal uso, daño, corrupción ni desgaste excesivo.

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzarre o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivo luminosi durante la vita quoditdiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi a altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi a vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscali, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Avvertimento per i proprietari di televisioni a proiezione

Fotogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Avitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui television a proiezione a largo schermo.

INDICE

Avvio 58
Trattamento del CD Saturn 58
Primal Rage, la storia 58
Comandi generali 59
Guida di riferimento dei comandi 59
Menu principale 60
Opzioni di gioco 61
Selezione Dino 63
La furia! 63
Il dominio dell'Urth 64
Rifornimento 65
Profili e mosse dei dino 65
Record 69
Garanzia 69
Titoli 70

Avvio

1. Controlla che il Saturn sia spento (OFF) e che non ci sia inserito nessun CD.
2. Apri l'unità e inserisci il CD di Primal Rage nel Saturn, chiudi l'unità e accendi il sistema.

Manutenzione del tuo CD-ROM Sega Saturn

- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicurati di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dallo sporco e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicurati di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposare te e il CD Sega Saturn.

PRIMAL RAGE, LA STORIA

Molte ere geologiche fa, prima ancora che gli esseri umani comparissero su questo pianeta, regnava il caos. La vita sulla Terra era complicata poiché si basava sull'equilibrio tra la disperata necessità di proteggere la propria vita e quella di nutrirsi dell'energia vitale degli altri. Mentre tali istinti si evolvevano, così pure facevano gli dei.

Gli dei incarnavano Fame e Sopravvivenza, Vita e Morte, Pazzia e Rovina, e specialmente Bene e Male. Questi, avendo preso la forma che meglio si addiceva alle loro esigenze, si cimentavano in innumerevoli battaglie lungo le frontiere primordiali della Terra. Quando la vita raggiunse tutta la superficie terrestre, il frastuono febbrile delle battaglie degli dei fece scuotere i cieli e tremare la Terra. I dinosauri erano gli animali dominanti e quasi tutta la superficie era ricoperta da foreste. Nuove forme di vita si evolvevano rapidamente e nuove civiltà sorgevano continuamente.

Improvvisamente questo delicato equilibrio venne infranto. Balsafas, un potente stregone proveniente da una dimensione parallela, si rese conto della minaccia che la Terra avrebbe presto costituito per il resto della galassia, e per evitarlo decise di distruggere l'equilibrio tra gli dei. Non essendo abbastanza potente da uccidere un dio, egli ne relegò uno in una tomba solitaria nel cuore della Luna. Ciò provocò uno scompiglio immediato nell'equilibrio delle potenze, seguito da una gigantesca esplosione che avvolse la Terra in un'enorme nube di polvere vulcanica. La maggior parte degli esseri viventi sulla Terra morirono e gli dei sopravvissuti furono mandati in animazione sospesa.

Oggi, dopo milioni di anni, una meteora entra in collisione con la Terra, e la sua forza distruttiva riorganizza i continenti e distrugge le città. Gli esseri umani sopravvivono, ma le tecnologie vengono

annientate. La furia dei Cataclismi è tale da destare gli dei imprigionati, i quali emergono per scoprire che la loro Terra è ora completamente diversa, è diventata l'Urth. Gli dei sono svegli ed adirati. Preparati alla furia!

Comandi generali

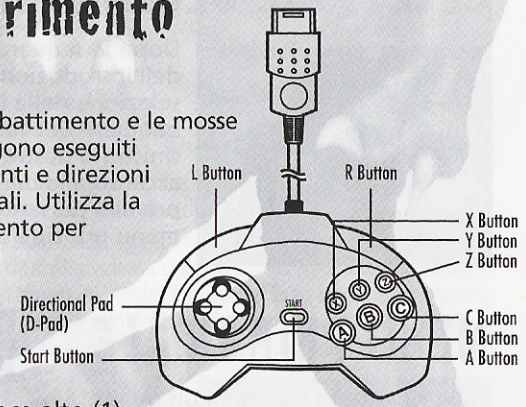
Il manuale fa riferimento ai seguenti comandi:

C - Selezionare opzioni

B - Ritornare al menu precedente

Guida di riferimento dei comandi

In questo manuale, il combattimento e le mosse speciali dei dinosauri vengono eseguiti con combinazioni di pulsanti e direzioni multiple dei tasti direzionali. Utilizza la seguente guida di riferimento per regolare i pulsanti e i tasti direzionali.



Pulsantiera a 6 pulsanti

Pulsante X = Attacco veloce alto (1)
Pulsante Y = Attacco violento alto (2)
Pulsante Z = Attacco potente alto 1 + 2
Pulsante A = Attacco violento basso (3)
Pulsante B = Attacco violento basso (4)
Pulsante C = Attacco potente basso 3+4
Pulsante Start = Pausa

Pulsanti veloci

Il pulsante Z e C combinano due pulsanti in uno. Per determinate mosse, puoi premere uno o entrambi i pulsanti per ridurre il numero di pulsanti richiesti per quella mossa.

Giù = Tasto direzionale in giù

Su = Tasto direzionale in su

Avanti = Tasto direzionale nella direzione dell'avversario

Indietro = Tasto direzionale nella direzione opposta del tuo avversario

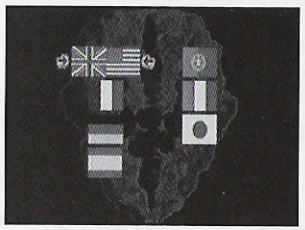
Ad esempio: tieni premuti il pulsanti 1+3 e pulsante direzionale A/I= Tieni premuti contemporaneamente i pulsanti 1+3 e premi i tasti direzionali prima verso l'avversario e poi nella direzione opposta.

Attenzione: *i movimenti per andare Avanti e Indietro sono in realtà le direzioni a Destra e a Sinistra, a seconda della posizione dell'avversario.*

Mosse potenti

Veloce è un attacco veloce. Violento è un attacco più lento ma più brutale. Per una mossa potente, premi contemporaneamente i pulsanti Attacco veloce e violento Alto o Basso per attacchi più potenti.

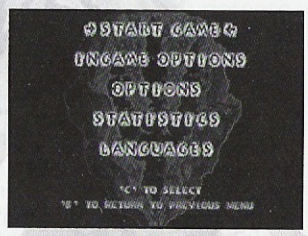
SELEZIONE DELLA LINGUA



Dopo le sequenze animate dell'introduzione, apparirà la videata di selezione della lingua. Visualizza le bandiere dei vari paesi. Premi su, giù, sinistra o destra per muovere le frecce accanto alla bandiera desiderata e premi il pulsante C per accedere al menu principale.

MENU PRINCIPALE

Sulla videata titoli, premi un pulsante qualsiasi o Start per andare al menu principale. Premi i tasti direzionali Su o Giù e poi premi il pulsante C per selezionare una delle seguenti opzioni:



Avvio

Selezionando questa opzione andrai sul menu principale che consiste delle seguenti opzioni:

- **Arcade:** questa opzione è l'impostazione predefinita del gioco. Come nella versione arcade, i giocatori selezionano i dinosauri e conquistano terre per la supremazia dell'Urth. Uno o due giocatori possono poi selezionare uno dei sette dinosauri disponibili per combattere per la supremazia dell'Urth. Nella modalità a un giocatore, affronterai tutti e 7 i dinosauri nel loro territorio. Nella modalità a due giocatori, combatterete entrambi per la supremazia dell'Urth fino a quando uno dei due conquisterà tutte le terre.

Importante: *nella modalità Arcade il giocatore 2 può iniziare a giocare in qualsiasi momento. Il giocatore 2 può premere un pulsante qualsiasi per fermare un gioco a due giocatori e iniziarne uno a due giocatori.*

Allenamento: questa opzione permette a un giocatore di allenarsi nelle diverse mosse spaccaossa e nelle strategie di combattimento. Quando selezioni questa opzione, andrai alla videata selezione Dino (vedi Selezione Dino). Seleziona uno dei sette dinosauri e poi seleziona il tuo avversario controllato dal computer.

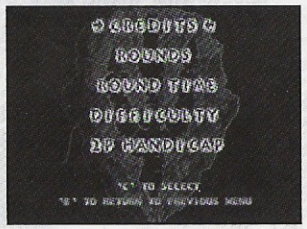
Partita a due giocatori: seleziona quest'opzione per andare direttamente nella modalità a due giocatori. I due giocatori selezionano i dinosauri (vedi Selezione Dino) e combattono per il dominio dell'Urth fino a quando uno dei due conquisterà tutte le terre.

Sfida: sei pronto? Sarà meglio per te se devi affrontare un avversario valoroso. Questa opzione ti porta alla videata selezione Dino (vedi selezione Dino). Selezionerai un dinosauro contro un amico. La videata del gioco ha solamente una Barra rossa della vita. Lo scopo della Sfida è di combattere fino a quando il tuo dinosauro avrà coperto completamente la Barra rossa della vita. Nel corso del combattimento il controllo della barra si muoverà in avanti e all'indietro proprio come una gara vera di tiro alla fune.

Resistenza: come l'opzione Sfida, questa modalità di gioco metterà alla prova la resistenza delle tue dita. Alla videata selezione Dino (vedi selezione Dino), selezionerai una squadra di 4 dinosauri. Anche il tuo avversario selezionerà quattro dinosauri. Combatterai fino a quando uno dei due giocatori ha perso tutti i suoi dinosauri. La Barra rossa della vita non verrà riempita quando i tuoi dinosauri vinceranno e affronteranno dei nuovi avversari.

OPZIONI DI GIOCO

Scegliendo questa opzione andrai alla videata Opzioni per effettuare varie modifiche al tuo gioco. Premi i tasti direzionali in su o in giù per muovere le frecce accanto all'opzione da modificare e premi il pulsante C per selezionare. Ecco le opzioni di gioco:



• **Crediti:** questa opzione ti permette di impostare il gioco in modo da avere da 1 a 10 crediti. Premi i tasti direzionali in su o in giù per fare i cambiamenti. Quando migliorerai le tue prestazioni a Primal Rage, potrai impostare questa opzione ad un livello inferiore e creare un combattimento ancora più entusiasmante.

• **Round:** puoi impostare il numero di round che vuoi combattere contro il tuo avversario prima di determinare il vincitore. Premi i tasti direzionali in su o in giù per fare i cambiamenti. Seleziona 7 per un incontro al meglio delle 7 riprese, 5 per uno al meglio delle cinque, 3 per uno al meglio delle tre e 1 per un combattimento singolo all'ultimo sangue. Il predefinito è 3. Se entrambi i giocatori hanno conseguito lo stesso numero di vittorie e pareggiano alla ripresa finale, verrà giocato un'altra ripresa. Se anche questa finirà in parità, entrambi i giocatori perderanno la battaglia.

• **Durata round:** ogni combattimento ha un tempo prefissato in cui determinare il vincitore. Puoi impostare il limite di tempo del combattimento in modo da sfidare l'avversario a ucciderlo velocemente. Premi i tasti direzionali in su o in giù per fare i cambiamenti. Lo scontro può essere regolato su una durata da 30 a 80 secondi con incrementi di 5 secondi. L'impostazione prefissata è di 55 secondi. Puoi anche selezionare XX per combattere round senza limiti di tempo. Quando migliorerai le tue prestazioni e riuscirai ad uccidere il tuoi avversari velocemente, potrai impostare questa opzione ad un livello inferiore per mettere sotto pressione sia te che il tuo avversario.

• **Livello di difficoltà:** puoi impostare il livello di difficoltà da 1 (più facile) a 16 (più difficile). L'impostazione prefissata è 10. Premi i tasti direzionali in su o in giù per fare i cambiamenti. Quando migliorerai le tue prestazioni, potrai scegliere un livello di difficoltà maggiore.

• **Handicap 2** giocatori: questa opzione ti permette di scegliere il livello di difficoltà desiderato. L'impostazione prefissata è 100%. Può essere prefissata tra 50 e 150%. La tattica è di rendere il gioco meno difficile ad un giocatore con meno esperienza per consentirgli di attaccare un giocatore più esperto.

I giocatori più esperti dovrebbero selezionare un livello di difficoltà più basso, mentre i principianti dovrebbero selezionarne uno più alto. Premi i tasti direzionali in su o in giù per modificare la percentuale di ogni giocatore. Mentre apporti le modifiche, la forza del tuo dinosauro verrà visualizzata sotto le percentuali.

Opzioni

Sul menu delle opzioni ci sono sei opzioni disponibili. Premi il pulsante C per selezionare le opzioni desiderate:

• **Ripristina record** Se selezioni questa opzione, il gioco ripristinerà la tabella dei record.

• **Ripristina predefiniti** Seleziona questa opzione quando vuoi riportare tutte le opzioni alle loro impostazioni predefinite.

• **Collaudo Musica** Seleziona questa opzione per ascoltare la qualità CD della musica usata in Primal Rage. Premi i tasti direzionali su o giù per scorrere i brani contenuti. Sentirai i brani mentre li scorri ad uno ad uno.

• **Sangue nel gioco** Seleziona ACCESO o SPENTO (predefinito SANGUINOSO ACCESO). Se selezioni SANGUINOSO SPENTO, non ci sarà sangue, morte violenta e non puoi divorare fedeli. Questo include il giro di rifornimento da fare prima della battaglia finale nella modalità a un giocatore. Invece, verrai rifornito automaticamente del 50% di energia per la Battaglia Finale.

• **Modifica comandi:** Seleziona questa opzione per visualizzare le immagini dei comandi con la configurazione dei pulsanti del Saturn. Premi i tasti direzionali a sinistra o destra per fare i cambiamenti (vedi Guida di riferimento dei comandi per le impostazioni predefinite). Verrà visualizzata la nuova configurazione. Anche il giocatore 2 apporterà i suoi cambiamenti adesso. Quando troverai un'impostazione soddisfacente, premi il pulsante C per vedere i comandi e tornare al menu precedente.

• **Animazioni** Premi i tasti direzionali in su o in giù per selezionare Sì per impostare le animazioni del gioco su Accese o No per spegnerle (il predefinito è Sì).

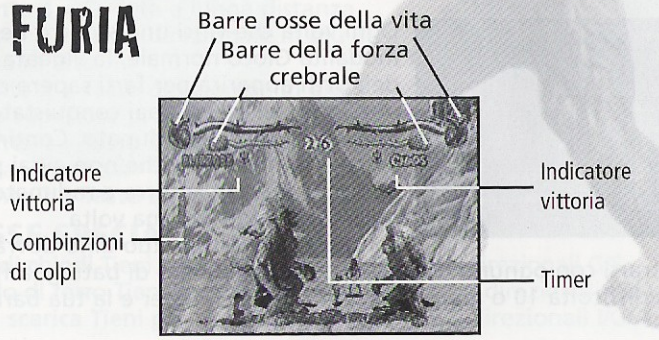
Lingua

Seziona questa opzione per cambiare la lingua del gioco (vedi Selezione lingua a pagina 6).

SELEZIONE DINO

Dopo aver scelto il tipo di gioco e impostato le opzioni come desideri, dovrai scegliere il tuo personaggio. Premi i tasti direzionali Su, Giù a Sinistra o a Destra per evidenziare il dino desiderato, quindi premi il pulsante C per selezionare. Apparirà la videata per gli abbinamenti, poi inizierà la furia.

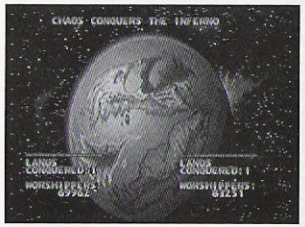
LA FURIA



Ora che i preliminari sono stati completati, preparati alla furia! La videata principale mostra il nome di tutti i dino, una barra rossa della vita, una barra gialla della forza cerebrale ed un timer. Altre funzioni appariranno sullo schermo durante gli scontri. Leggi quanto segue per prepararti a Primal Rage!

- **Barra rossa della vita:** la barra rossa della vita si trova sopra il nome del tuo dino, in alto a destra o a sinistra dello schermo. Diminuisce con i danni ricevuti e lo scontro termina quando la barra rossa di un dino si esaurisce.
- **Barra della forza cerebrale:** questa barra gialla si trova sotto la barra rossa della vita e indica la forza cerebrale del tuo dino. Quando la barra gialla si esaurisce, il tuo dino apparirà stordito e vulnerabile, ma non sconfitto. Potrai riprenderti dallo stordimento premendo i tasti direzionali Destra o Sinistra velocemente in una direzione qualsiasi, o quando il tuo avversario ti inchioda con una delle varie mosse.
- **Timer:** puoi impostare Rage con limiti di tempo diversi (vedi Durata dei round). Ogni scontro viene cronometrato. Quando l'orologio raggiunge gli ultimi 10 secondi, emetterà un bip al secondo, per avvertirti che lo scontro sta per finire. Se il tempo si esaurisce prima che un dino sia sconfitto il suolo solleverà in aria entrambi i combattenti. Il dino con la maggior quantità di vita sarà il vincitore dello scontro.
- **Indicatore vittoria:** ogni volta che vincerai uno scontro, un indicatore apparirà dal lato del vincitore, sotto il timer. In base a come hai impostato i round (vedi Numero dei round), il vincitore del combattimento dovrà accumulare 1, 2, 3 o 4 icone.
- **Combinazioni di colpi:** durante ogni scontro, i dino possono infliggere danni maggiori all'avversario con combinazioni multiple di colpi. Più colpi combinerai più gravi saranno i danni inflitti. Se usi una buona combinazione di colpi, questa apparirà in verde nella tua parte della videata (parte sinistra per il giocatore 1 e parte destra per il giocatore 2).

Il Dominio dell'Urth



Ogni volta che vinci uno scontro nella modalità Gioco normale, la videata dell'Urth apparirà per farti sapere quale porzione del mondo hai conquistato e quanti seguaci hai radunato. Continua a vincere gli scontri finché non avrai preso possesso di tutte le terre e radunato migliaia di seguaci. Una volta conquistato l'Urth, il tuo dino dovrà scontrarsi con ognuno degli altri dino nel Campo di battaglia finale (solo difficoltà 10 o maggiore). Non ci sarà il timer e la tua barra rossa della vita non sarà ripristinata, quindi dovrai disfarti dei nemici il più in fretta possibile. Se hai impostato il gioco con i continua (vedi Titoli), potrai scegliere di riprendere dallo stesso punto se il tuo dino è stato sconfitto.

Rifornimento

Nella modalità a un giocatore, con livello di difficoltà 10 o maggiore e impostazione Sangue accesa (vedi Sangue nel gioco), dovrai rifornire il tuo dinosauro per la battaglia finale. Questo processo viene eseguito solo quando avrai sconfitto tutti gli altri dinosauri. Per eseguire il rifornimento, dovrai divorare il numero maggiore possibile di seguaci in 20 secondi.

Profili e Mosse dei Dinosauri

Leggi i seguenti profili per familiarizzare con i dinosauri disponibili in Primal Rage. I riferimenti ai pulsanti in ogni profilo sono elencati come numeri. I numeri dall'1 al 4 si riferiscono ai pulsanti sulla pulsantiera (vedi Guida di riferimento dei comandi, per una descrizione dettagliata dei tasti direzionali e degli altri pulsanti).

Ogni mossa speciale dei dinosauri è numerata. Quando configuri la pulsantiera (vedi Modifica dei comandi), fai riferimento al numero della mossa speciale per configurarla.

Armadon

Per più di un milione di anni Armadon ha vissuto nella sua caverna sotto la crosta terrestre, collegato telepaticamente alla biomassa. I cataclismi e le battaglie per la supremazia sul pianeta lo stavano torturando, così ha deciso di sistemare la situazione una volta per tutte.

MOSSE DI BASE

Pulsante 1 = Morso
Pulsante 2 = Morso superiore
Pulsante 3 = Codata a distanza ravvicinata
Pulsante 4 = Codata a lunga distanza
Pulsante 3 + Tasto direzionale in giù = Codata in alto
Pulsante 2 + Tasto direzionale in giù = Morso superiore profondo
Pulsante 4 + Tasto direzionale in su = Codata volante
Pulsante 2 + Tasto direzionale in su = Morso volante

MOSSE SPECIALI

Letto di chiodi Tieni premuti pulsanti 2+3 e tasti direzionali G/S
Cavallo di ferro Tieni premuti pulsanti 2+3 e tasti direzionali I/S/A
Mega scarica Tieni premuti pulsanti 1+3 e tasti direzionali I/G/A

BLIZZARD

Blizzard è un dio nobile, l'essenza dello spirito animale. Congelato per migliaia di anni al centro di un gigantesco ghiacciaio sull'Himalaya, Blizzard venne liberato nella collisione tra la Grande meteora e l'Urth; viveva in cima alle montagne e discendeva solo se minacciato. Con i suoi poteri animali ed una saggezza accumulata in millenni è quasi inarrestabile.

MOSSE DI BASE

Pulsante 1 = diretto destro
Pulsante 2 = diretto sinistro
Pulsante 3 = Pugno sinistro basso
Pulsante 4 = Montante sinistro
Pulsante 4 + Tasto direzionale in giù = Calcio dal basso
Pulsante 1 + Tasto direzionale in su = Gomitata volante
Pulsante 4 + Tasto direzionale in su = Calcio volante

MOSSE SPECIALI

Mega pugno Tieni premuti pulsanti 1+3 e tasti direzionali I/A
Soffio di ghiaccio Tieni premuti pulsanti 1+2+4 e tasti direzionali I/A
Getto glaciale Tieni premuti pulsanti 2+3

CHAOS

Chaos, il più potente stregone del primo continente, voleva controllare l'evoluzione umana. Così fece un sortilegio che però non funzionò, e venne tramutato in una bestia ripugnante, costretta a sguazzare nella propria sporcizia per milioni di anni. Durante i Cataclismi, Chaos pregò Throshti, il dio di Carrion, di liberarlo. Per riavere il suo potere, deve prima sconfiggere tutti i suoi nemici. Una volta completato questo compito, Chaos riprenderà il controllo della sua vita e guiderà la sua tribù al potere.

MOSSE DI BASE

Pulsante 1 = Diretto sinistro
Pulsante 2 = Destro d'incontro
Pulsante 3 = Pugno basso
Pulsante 4 = Testata destra
Pulsante 4 + Tasto direzionale in giù = Calcio dal basso
Pulsante 1 + Tasto direzionale in su = Gomitata volante
Pulsante 4 + Tasto direzionale in su = Calcio volante

MOSSE SPECIALI

Afferra e scaglia Tieni premuti pulsanti 2+4 e tasti direzionali A/I
Vomito potente (Veloce) Tieni premuti pulsanti 1+4 e tasti direzionali S/A
Terremoto Tieni premuti pulsanti 2+3 e tasti direzionali I/IS/IG

DIABLO

Diablo è il male nella forma più pura. Si è liberato da una terribile prigione nel cuore della Terra, nella quale fu trascinato dal dolore e dal tormento causati dai Cataclismi. Quando avrà conquistato il pianeta, vivrà solo per torturarlo. Se nessuno lo ostacolerà, brucerà l'intero pianeta, risparmiando solamente i crudeli e malvagi.

MOSSE DI BASE

Pulsante 1 = Morso diretto
Pulsante 2 = Morso diretto veloce
Pulsante 3 = Spaccata destra
Pulsante 4 = Codata
Pulsante 1 + tasto direzionale giù = Morso basso
Pulsante 4 + tasto direzionale giù = Codata bassa
Pulsante 2 + tasto direzionale su = Morso con salto
Pulsante 4 + tasto direzionale su = Calcio con salto

MOSSE SPECIALI

Torcia Tieni premuti pulsanti 1+3 e ltasti direzionali S/A
Piede bollente Tieni premuti pulsanti 2+4 e tasti direzionali IS/GA
Flash infernale Tieni premuti pulsanti 2+3+4 e tasto direzionale S

SAURON

Sauron è il dio della fame. Quando la catastrofe lo risvegliò dopo milioni di anni, i suoi istinti lo spinsero a divorare carne umana per poter rimanere immortale. Le masse di esseri umani affamati lo veneravano ma temevano la sua presenza. Poiché molti umani trovarono rifugio presso gli altri sovrani del pianeta, Sauron deve sconfiggere tutti gli altri e festeggiare la sua vittoria divorando i loro seguaci.

MOSSE DI BASE

Pulsante 1 = Morso diretto
Pulsante 2 = Morso profondo
Pulsante 3 = Spaccata destra
Pulsante 4 = Codata
Pulsante 2 + Tasto direzionale in giù = Morso sulla faccia
Pulsante 4 + Tasto direzionale in giù = Codata bassa
Pulsante 2 + Tasto direzionale in su = Morso con salto

MOSSE SPECIALI

Urlo primordiale Tieni premuti pulsanti 1+3 e tasti direzionali G/S
Pestata terremoto Tieni premuti pulsanti 1+2+4 e il tasti direzionali S/G
Spacca cranio Tieni premuti pulsanti 1+4 e tasti direzionali G/S

TALON

Per molte ere Talon era il capo supremo del Clan Raptor su un'isola nascosta del Pacifico del sud. Quando la Grande meteora modificò continenti, l'isola di Talon fu collegata alla terraferma. Volendo proteggere le sue mogli e i suoi figli, Talon decise di eliminare ogni pericolo per il suo clan. A Talon piace vivere nel lusso, andando a caccia di esseri umani per sport o trattandoli come animali d'allevamento.

MOSSE DI BASE

Pulsante 1 = Graffiata a sinistra
Pulsante 2 = Morso superiore
Pulsante 3 = Calcio di taglio
Pulsante 4 = Sventola di taglio
Pulsante 3 + Tasto direzionale in giù = Calcio di taglio in scivolata
Pulsante 4 + Tasto direzionale in su = Salto con calcio di taglio
Pulsante 2 + Tasto direzionale in su = Salto con attacco di taglio

MOSSE SPECIALI

Frantuma cervello Tieni premuti pulsanti 2+3 e tasti direzionali I/S/A
Salto con capriola Tieni premuti pulsanti 2+3 e tasti direzionali A/G/GA
Furia furibonda Tieni premuti pulsanti 1+4 e tasti direzionali G/A

VERTIGO

Molto tempo fa, una strega chiamata Vertigo apparve da un'altra dimensione. In una grande magica battaglia durante le guerre mesozoiche, Vertigo venne mandata in esilio sulla luna dall'arcimago Balsafas. La caduta della meteora indebolì il vecchio scudo di protezione in modo tale da consentire a Vertigo di ritornare e assoggettare di nuovo il pianeta. Una volta raggiunto il suo scopo, farà schiavi una moltitudine di umani e gli obbligherà a costruire un palazzo multidimensionale pazzesco.

MOSSE DI BASE

Pulsante 1 = Morso diretto
Pulsante 2 = Morso diretto veloce
Pulsante 3 = Codata
Pulsante 4 = Codata con schiocco
Pulsante 1 + tasto direzionale giù = Morso diretto basso
Pulsante 2 + tasto direzionale giù = Morso diretto veloce
Pulsante 3 + tasto direzionale su = Codata diretta con salto
Pulsante 4 + tasto direzionale su = Codata con salto

MOSSE SPECIALI

Incantesimo voodoo Tieni premuti pulsanti 2+3 e tasti direzionali I\I
Sputo velenoso Tieni premuti pulsanti 2+4 e tasti direzionali A\A
Teletrasporto Tieni premuti pulsanti 2+4 e tasti direzionali G\G

STA SUCCEDENDO UN FINIMONDO...

Nella furia della battaglia, i tuoi dinosauri potranno raggiungere un punto di rottura se le stanno prendendo di brutto. Se il il tuo dinosauro sta per venire battuto clamorosamente, potrà impazzire. L'unica cosa positiva della modalità follia è che il tuo dinosauro potrà infliggere danni extra per poter riprendersi e ritornare nel combattimento. In questa modalità il tuo dino lampeggerà e il suo messaggio follia apparirà sotto al suo nome. C'è una lista dei messaggi Follia di ogni dino e la sua reazione (rialzarsi):

Personaggio /	Messaggio Follia /	Reazione follia
Armadon	Samadhi	Si raggomitola nel suo letto di chiodi
Blizzard	Zen	Alza la zampa e i muscoli tremano dalla furia
Chaos	Pazzo	Emette un rutto rumoroso e disgustoso.
Diablo	Arrabbiato	Emette un ruggito rumoroso con gli occhi infuocati.
Sauron	Scatenato	Emette un assordante urlo primordiale.
Talon	Folle	Perde il controllo seminando una furia frenetica.
Vertigo	Rabbioso	Si gira e si mette a vibrare come un cobra.

RECORD

Se sei così bravo da raggiungere uno dei dieci record, apparirà la videata Record. Premi i tasti direzionali sinistra, destra, giù o su per scorrere le lettere disponibili, poi premi un pulsante qualsiasi per selezionare la lettera. Quando avrai selezionato la terza lettera (o 18 lettere se hai il punteggio più alto), seleziona End (Fine) per salvare l'invio.

Informazioni sulla garanzia WIE

Garanzia

La Warner Interactive Entertainment Ltd. garantisce all'acquirente originale del prodotto software che i supporti sui quali i programmi software sono stati registrati sono esenti da difetti nei materiali e nella lavorazione, in condizioni di utilizzo normale, per un periodo di 90 giorni dalla data originale di acquisto (il cosiddetto "Periodo di garanzia"). Durante detto periodo i supporti difettosi verranno sostituiti, senza addebito di spese a carico dell'acquirente, se il prodotto originale verrà restituito al rivenditore presso il quale è stato acquistato insieme alla ricevuta d'acquisto datata.

La presente garanzia costituisce un complemento ai normali diritti legali dell'acquirente di cui non ne compromette la validità.

La presente garanzia non include i programmi software che vengono forniti "così come sono" e non copre i supporti che sono stati soggetti ad uso improprio, danneggiati, corrotti o sottoposti ad eccessiva usura.

CREDITS

Original Coin-Op Development

Producer and Programmer: .....Dennis Harper

Programmer/Designer: .....Frank Kuan

Art Director: .....Jason Leong

Game Designer: .....J. Cameron Petty

Audio Designer: .....Jeanne Parson

Associate Producer: .....Steve Riesenberger

Consumer Development

Senior Producer: .....Ken Humphries

Associate Producer: .....Tom MacDevitt

Cinematic Sequences: .....Providence Studios, George Salazar, James Wigdahl, Steve Gefrom and Robert Evans

Test Manager: .....Curtis Soldano

Lead Test: .....John Arvay, Jr.

TWI Game Testers: .....Rob Boone, Kevin Filson, Mike Kruse

Product Marketing Manager: .....John Golden

Manual: .....Jon Mongelluzzo

Manual Design: .....Morgan Haire

Special Thanks: John Fisher, Chris Tang, Norman Manes and Derryl DePriest, Brian Fritts

Probe Entertainment

Programmer: .....Keith Birkett

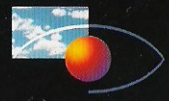
Artist: .....Terry Ford

Musician: .....Stuart Mc Donald

QA Manager: .....Cliff Ramsey

Testers: .....Nick McGee, Mike Movell, Mark Viccary, James Brown, Rob Lewtas, Russ Wark, Michael Patrick

Super Producer.....Fergus Mc Govern



TIME WARNER
INTERACTIVE

Primal Rage™ and © 1994 Atari Games Corporation/ Time Warner Interactive. All rights reserved.

Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.

672-2738-50

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.